『パワプロ』『ゴエモン』Wスクープ

隔週刊

平成8年11月29日発行（隔週金曜日発行）第12巻第20号（通巻259号）昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミマガ64

1996 NO. 11

11月29日号

590YEN

N64 ワンダープロジェクトJ2／64大相撲／マリオカート64

N64 ドラえもん／デュアルヒーローズ／森田将棋64／ワイルドチョッパーズ

N64 ブレードアンドバレル／ミッション・インポッシブル／レブ・リミット

SFC 桃太郎電鉄HAPPY

N64 スターフォックス64／キャバリーバトル3000

N64 麻雀MASTER／超空間ナイター プロ野球キング／実況Jリーグ パーフェクトストライカー

GB ドンキーコングランド／パチ夫くんギャラリー

N64 実況パワフルプロ野球4／がんばれゴエモン5／ブラスト・ドーザー

SFC ピノキオ／忍たま乱太郎3

N64 テュロック／カメレオン・ツイスト

N64 栄光のセントアンドリュース／ヘクセン

SFC ミニ四駆シャイニングスコーピオン

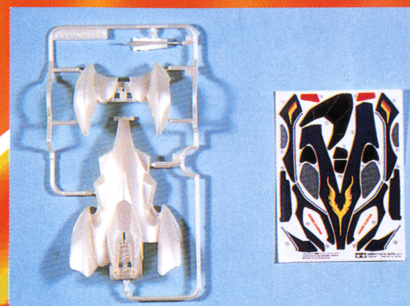
ドラゴンクエストIII／スーパードンキーコング3

NINTENDO64スペースワールド'96 出展 先取り カタログ

スーパーファミコン®は、任天堂の登録商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ミニ四駆を完全シミュレートだっ！



スーパー1シャーシ対応

初回出荷のみ特別限定版

初回出荷分に限り、オリジナルマシン"シャイニングスコーピオン"のフルカウルボディが入っているぞ。ゲームを楽しんだあとは、実際のマシンでも遊んじゃおう！



実在のミニ四駆の車体やパーツをチューンUPして熱いバトルを勝ち抜け!!

メーカー希望小売価格
¥8,800（税別）

発売！

『ミニ四駆シャイニングスコーピオン』をもっと楽しく！

好評発売中

ターボファイルツイン

TURBO FILE TWIN



データ保存に便利な記憶装置。
愛車のセッティングを保存して
友達とバトルしよう！

◆スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー
◆メーカー希望小売価格￥7,500（税別）
©ASCII Corp.

アスキーグリップ

ascii Grip

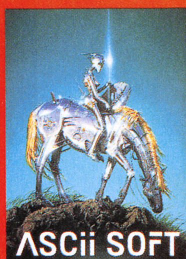


片手で操作できるから
プレイが快適！
ケーブルも余裕の1.5m。

◆スーパーファミコン用片手コントローラ
◆メーカー希望小売価格￥2,480（税別）
©ASCII Corp.

STF ターボファイルツイン対応
ターボファイルツインはアスキーの商標です。

ASCII
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー



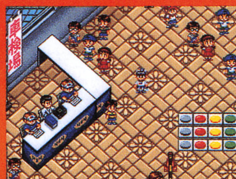
ミニ四駆レースシミュレーションRPG

スーパーファミコン

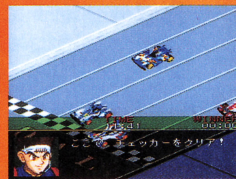
ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!











キミに与えられるミニ四駆は“シャイニングスコーピオン”。まずは街でグレードアップパーツを集め、最速マシンに育てよう！
パーツのセッティングは自由自在、キミだけのオリジナルマシンを作り出せるぞ！
RPGモードでは、大人気アニメ「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」に登場するキャラクターと爆走勝負！
ミニ四ファイターの実況もアツいぜ！

最速マシンに仕上がったとき、“シャイニングスコーピオン”に何かが起こる――。

フリーバトルモードなら友達5人で同時対戦！

「パスワード」入力か「ターボファイルツイン」使用

ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京　©タミヤ　©1996 ASCII Corp.

いよいよ12月20日(金)



1996 11月29日号 No.11

CONTENTS ファミマガ64

SFC 70 ◆ここまで見せます！ 序盤のマップのあれこれ。もちろん出展作品だよ！
スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

SFC 78 ◆一足お先にプレイ。ギリギリまで見せちゃうんだな、ウホ！
スーパードンキーコング3



SFC 84 ◆マスター完成披露総チェック！
ミニ四駆 シャイニングスコーピオン

SFC 88 ◆次号あたり、あの付録が付く!?
桃太郎電鉄HAPPY ハッピー

SFC 90 ◆ディズニーACTが帰ってきた
ピノキオ

SFC 92 ◆対戦プレイを集めてみました
VS.コレクション

SFC 93 ◆もっかい、人生やり直しまっか
スーパー人生ゲーム3

GB 94 ◆SFC版2をGBに移植
ドンキーコングランド

GB 96 ◆3本＋1でお買い得度4倍！
パチ夫くんゲームギャラリー

GB 97 ◆このシリーズは缶で発売だよ
原人コレクション

51 ウェーブレース64 High Performance Technic ハイパフォーマンステクニック

59 FAMIMAGA64 RANKING BOX ファミマガランキングボックス

63 ファミマガジャーナルR

66 読者プレゼント

106 サテラビューステーション

107 RGBマニアック

100 超ウルトラ技
〈金コイン技〉サラブレッドブリーダーIII・特殊な名前6連発〈銀コイン技〉モンスタニア・サウンドテストができる ほか

111 超新ロックオン
〈ニンテンドウ64〉魔法聖紀 エルテイル(仮称)〈スーパーファミコン〉プロ野球スター／忍たま乱太郎3 ほか

114 新作ゲームカレンダー
次号予告、すごいへべれけ カレンダー早耳情報

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64
雷のごとく～超高速囲碁～……42
ウェーブレース64……51,104
栄光のセントアンドリュース……38
カメレオン・ツイスト……48
がんばれゴエモン5
　～ネオ桃山幕府のおどり～……20
キャバリーバトル3000……48
サッカー64(仮称)……47
実況Jリーグ
　パーフェクトストライカー……26
実況パワフルプロ野球4……16
スターフォックス64……14
3Dシューティング(仮称)……50
超空間ナイタープロ野球キング……34
超時空要塞マクロス
　Another Dimension(仮称)……49
デュアルヒーローズ……47
テュロック……48
ドラえもん……46
パイロットウイングス64……104
パワーリーグ64(仮称)……47
ヒューマングランプリ(仮称)……50
ブラスト・ドーザー……15
ブレードアンドバレル……44
プロ麻雀 極64……49
ヘクセン……47
本格4人打ち麻雀(仮称)……50
麻雀MASTER……27
麻雀64……50
魔法聖紀エルテイル(仮称)……111
マリオカート64……8
ミッション・インポッシブル……50
森田将棋64(仮称)……43
レブ・リミット……42
64大相撲……49
ワイルド チョッパーズ……43
ワンダープロジェクトJ2……28
●スーパーファミコン
アルカノイド
　Doh It Again(仮称)……113
ウィザードリィ・外伝IV……103,105
ウイニングポスト2 プログラム'96……104
サラブレッドブリーダーIII……100
スターオーシャン……102
スーパー人生ゲーム3……93
スーパードンキーコング3……78
ドラゴンクエストIII……70
トラバース……104
トレジャーハンターG……104
忍たま乱太郎3
　～忍術学園大騒ぎの段～……112
Parlor／ Mini3……103
ピノキオ……90
VS.コレクション……92
プロ野球スター……113
牧場物語……105
マーブル・スーパーヒーローズ
　ウォー オブ ザ ジェム……105
ミニ四駆シャイニングスコーピオン
　レッツ&ゴー!!……84
桃太郎電鉄HAPPY……88
モンスタニア……101
スーファミターボ専用
　SDガンダムジェネレーション
　　コロニー格闘記……104
スーファミターボ専用
　クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン…103
●ゲームボーイ
テトリス プラス……112
パチ夫くんゲームギャラリー……96
13色対応 原人コレクション……97
13色対応 スーパーチャイニーズ
　ファイターGB……112
13色対応 SD飛龍の拳外伝2……101,104
13色対応 ドンキーコングランド……94
13色対応 ピクロス2……101
13色対応 不思議のダンジョン
　風来のシレンGB～月影村の怪物～…55

スペック表のみかた

- ●対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
- ●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
- ●バックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
- ●対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。
- ●使用可能な周辺機器を表記。

●表紙デザイン／保坂一彦

N64および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©徳間書店インターメディア 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています ©1996Nintendo 記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。
本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

NINTENDO 64 スペースワールド96出展ソフトカタログ

6 ◆本誌すべて、カタログになってます。出展ソフト・全タイトルを一挙紹介しちゃいます！
まるごとわかっちゃう NINTENDO64 スペースワールド 96完全ガイド マップ付き

N64 8 ◆やっぱり目玉はこれ。京都産地直送のキツネくんにも注目だ！
マリオカート64／スターフォックス64／ブラスト・ドーザー 任天堂

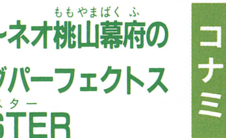


N64 28 ◆発売直前、ジョゼット人気もフィーバー。エニックス隠し玉情報もアリアリなのだ
ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット エニックス



N64 16 ◆元祖ミートカーソルに触れる日も近し！ ゴエモンにも注目!!
実況パワフルプロ野球4／がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～／実況Jリーグパーフェクトストライカー／麻雀MASTER コナミ

N64 34 ◆本物真っ青のキャラが魅力的なベースボール。育成モードで選手を作りましょう
超空間ナイター プロ野球キング イマジニア

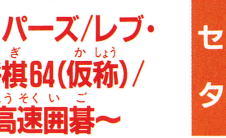


N64 38 ◆セタN64第2弾はゴルフ。寒い冬はコタツでパパとゴルフ三昧！
栄光のセントアンドリュース／ワイルドチョッパーズ／レブ・リミット／森田将棋64(仮称)／雷のごとく～超高速囲碁～ セタ

N64 44 ◆操縦桿の倒し方からトリガーの弾き方までを再チェックする
ブレードアンドバレル コトブキシステム(ケムコ)

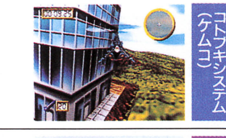


N64 46 ◆真打ちはやっぱりこの人「ジャイアン」。やっぱり、歌って敵を攻撃しちゃいます
ドラえもん(仮称) エポック社



47 ◆出展ソフト、1つもこぼれなくパーフェクトに紹介
メーカー完全ガイド ハドソン／ゲームバンク／アクレイムジャパン／日本システムサプライ／トミー／ボトムアップ／アテナ／ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)／光栄／ヒューマン／ビデオシステム

GB 55 ◆発売日1週間前総チェック。冒険に役立つ巻物(データ)付きで難所といわれるポイントを攻略！
不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物 最難関経路制覇の心得





〈発売〉株式会社徳間書店 〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／山森尚 ●編集人／山本直人 ●編集長／高島寿洋 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵 ●アシスタント／大野恵子・興津祐輔・杉村知顕・高山斉樹・西原孝治・藤本大介 〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石原郁与・加藤則康・木村輝彦・五野上良法・藤岡浩 〔仙台〕大石美智子 ●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・亀多るり子・鹿沼広美・木村優子・佐藤健・種市真澄・中谷至・松村浩次・吉田英央 〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢 〈営業〉●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井亨平・冨井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱 〈NCC〉●マネージャー／和田秀実 ●サブマネージャー／牛尾滋昭 ●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子 〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD／片野厚子 ●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美 ●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／高島一仁 ●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／凸版印刷株式会社

最新情報を紹介！

スペースワールド96

11月23日、24日千葉県・幕張メッセで世界中の人が注目する大イベントを開催！ 開催を間近に控え任天堂をはじめサードパーティが出展を予定しているN64のタイトルや各ブースで行われるイベントをまとめて紹介するぞ！

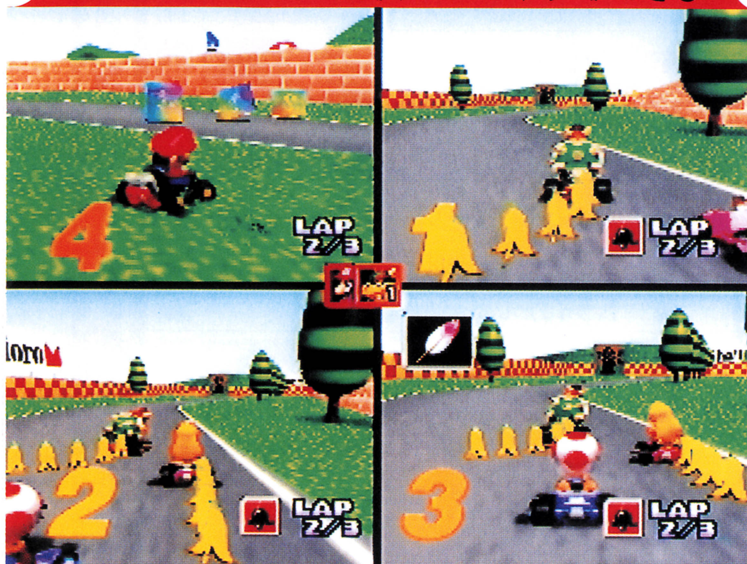
開催概要

日時：11月23日（土）～24日（日）
午前9時～午後5時

会場：千葉県・幕張メッセ
（日本コンベンションセンター国際展示場１号館）

入場：来場者無料
（整理券不要）

『マリオカート』や最新ゲームがプレイできる！



イベントブースでは４人で同時に対戦する『マリオカート64』大会を予定している

任天堂ハードの最新ゲームをプレイ 年に一度の新作ソフト展示会

今年も任天堂と初心会（任天堂の製品を扱う卸売業者の組織）、サードパーティなどのソフトメーカーが開催する新作ソフト展示会が行われる。このイベントはN64やSFC、GBといった発売前の新作ソフトを一般のユーザーに実際にプレイしてもらって楽しんでもらうといったもの。また、このイベントで任天堂は新製品の発表も行っており、昨年は「ニンテンドウ64」を公開して大いに賑わった。今年は「64DD（ディスクドライブ）」の発表を予定しており開催前から大いに注目を浴びている。入場は無料なので興味のある人はぜひともチェックしておこう。

今年はどんな発表が!?



昨年は「ニンテンドウ64」を発表した

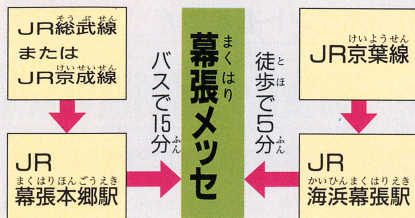
会場までの交通アクセス

電車の場合

JR京葉線「海浜幕張駅」下車徒歩5分。
JR総武線、京成線「幕張本郷駅」下車、幕張メッセまたは海浜幕張駅行きバスで15分。

車の場合

東京都心・羽田方面から約40分。
湾岸習志野I.C.（東関東自動車道）、または幕張I.C.（京葉道路）から約5分。
成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.（東関東自動車道）から約5分。



『ゼルダの伝説』の最新画面も公開される!?



1年振りに新たな情報が公開されるか

今年1番の目玉は64DDの発表会!?

昨年の展示会で存在が発表されたが、その後何も情報が公開されていない64DD。ついに今年の展示会の1番の目玉として公開されることになるぞ！ 実際にプレイすることはできないが、『ゼルダの伝説（仮称）』などの最新映像を見ることができるようだ。



『スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』がプレイ可能

シンボリックゾーンで評価の高いソフトをプレイ

任天堂の社員と初心会の人たちが発売前のゲームを実際にプレイして「グラフィック」や「トッツキ度」など、評価の高かったものを一般のユーザーにも楽しんでもらおうとして設けられたコーナーが「シンボリックゾーン」。今年はN64のソフトが数多く出展されるので買おうかどうか悩んでいる人はぜひプレイして、そのゲームの面白さを楽しんでみよう。

©Nintendo・エニックス

開催直前N64ソフト出展メーカー

NINTENDO64 N64出展ソフトカタログ

次ページからのタイトルマークの見方

ビデオ出展	ビデオで最新のゲーム画面を上映。ゲームをプレイすることは不可
プレイOK	開発中または、ほぼマスターロムを出展。実際にプレイできる
出展形態未定	鋭意開発中のため、現在どのような出展方法になるか決まっていない

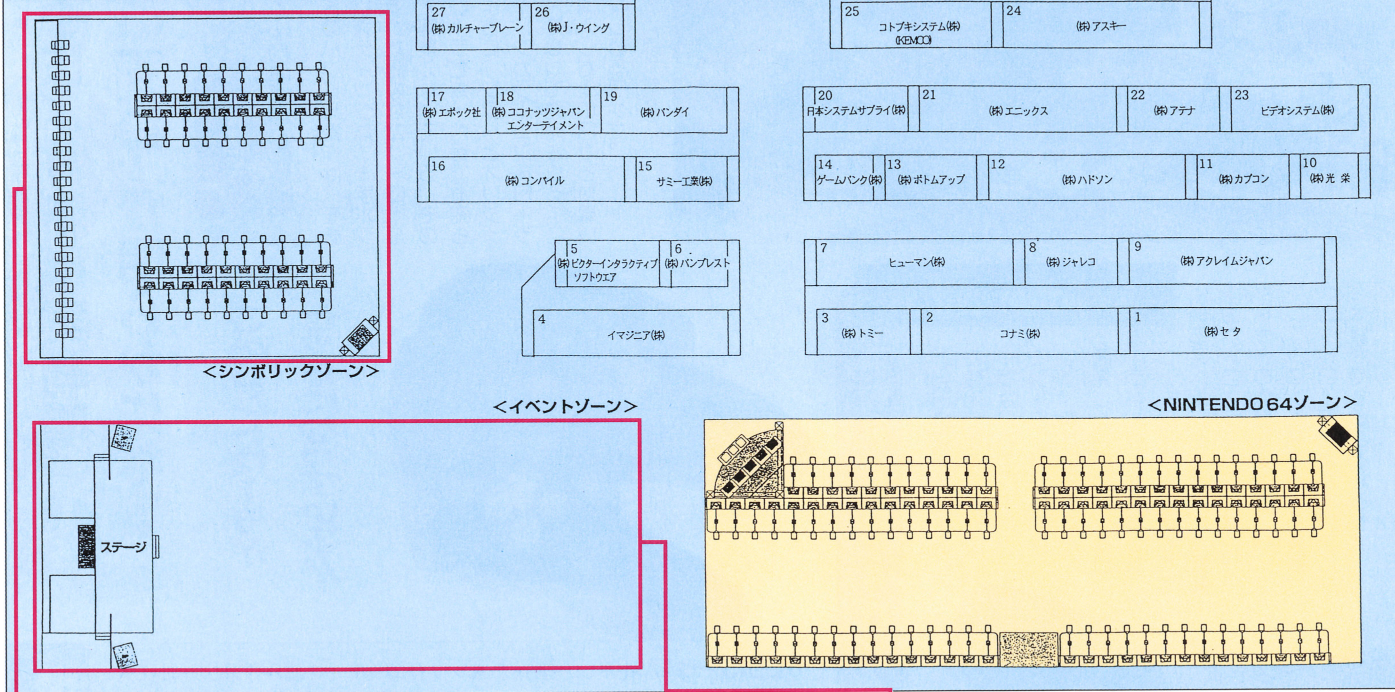


各メーカーのブース＆イベント情報をチェック

各メーカーの出展ブースの配置場所が判明したので公開するぞ。これをもとに、次のページから各メーカー別に紹介しているN64ソフトやブース番号、イベントなどをチェックして遊びに行こう。さらに、ソフトのタイトル部分にどのような出展方法なのかを明記しているので参考にしてほしい。

出展メーカーブースの見取り図

各メーカー名の横に付いている番号は、次のページから記事紹介しているメーカーの「ブースNo.〜」に対応。その番号と同じ場所でソフトを出展



出展タイトル

●ニンテンドウ64
栄光のセントアンドリュース、
実況Jリーグ
パーフェクトストライカー
スターフォックス64
超空間ナイタープロ野球キング
ブラスト・ドーザー
マリオカート64
ワンダープロジェクトJ2
コルロの森のジョゼット
●スーパーファミコン
糸井重里のバス釣りNo.1(仮称)
スーパードンキーコング3
謎のクレミス島
スーパーファミコン
ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…
スーパーボンバーマン5
ピノキオ
ボンバーマン ビーダマン
ミニ四駆
シャイニングスコーピオン
レッツ&ゴー!!
桃太郎電鉄HAPPY
●ゲームボーイ
カービィのきらきらきっず
ゲームボーイギャラリー
ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!
ドンキーコングランド
ボンバーマンGB3

ステージイベント

23日正午12時から先着1024名によるゲームイベント「マリオカート64チャンピオン大会」を開催。4人1組の対戦で勝ち抜き戦を行い、優勝者には豪華な景品をプレゼント。24日午前と午後の2回、テレビ東京系番組「64マリオスタジアム」の公開収録を行う。出演者は司会に渡辺徹、加藤紀子。ゲストは、西村知美、大仁田厚、小田茜、羽田恵理香。

プレイOK

12月14日発売予定
9800円

N64 レース 96M
バックアップ
最大4人同時プレイ可
コントローラパック対応

マリオカート64

任天堂

『マリカー』ファンの走り屋魂が全開!!



スペースワールド'96の会場でプレイすることができるゾ!!

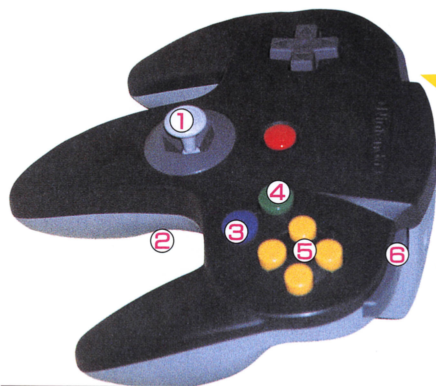
サンプルロム入手により新事実判明 『マリオカート』のすべてが明らかになる

N64の'96年最後を飾るビッグソフト『マリオカート64』。ファミガ64編集部でも、スペースワールド'96開催直前になって、ついにサンプルロムの入手に成功した。このロムはスペースワールドでプレイできるのとほぼ同じもの。みんなが会場で、すぐにプレイできるように、ここではロムを入手して初めて判明した操作法やモードを中心にガイドしよう。また、残念ながら会場に行けない読者でも、最新情報から『マリオカート64』の魅力を十分に味わってほしい。

3Dスティックでリアルな操作が可能

カートのハンドル操作は、モチロン3Dスティックだ。十字ボタンとは違った微妙なコントロールがこれで可能になっている。そのコントローラだが、前号でお知らせしたように、ソフトとオリジナルのツートンカラーコントローラがセットになって発売される。これで、購入したその日から対戦レースが楽しめるワケだ。

このコントローラがセットになっている!!



操作ボタン一覧

①3Dスティック：ハンドル	②Zトリガーボタン：アイテムスイッチ	⑥Rボタントリガー：ドリフト
左右に倒した角度により、曲がる角度を変化させることができる	アイテムを入手している状態でボタンを押すと、アイテムを使用できる	ハンドルをきった状態で、ボタンを押すとドリフトでき、押し続けるとドリフトが持続

③Aボタン：アクセル	④Bボタン：ブレーキ	⑤Cボタンユニット：カメラ&画面表示切り換え
3Dスティックを下に倒してBボタンを押すとバック。停止状態でAとBボタンを同時に押しハンドルを左右にきるとスピンターン		△ボタンで標準と広角のカメラチェンジ。▷ボタンで画面表示を切り換え。コースマップやスピードメータを表示することができる

INFORMATION

振動コントローラパックを体験できる

当日の任天堂ブースで使用できるコントローラは、右のツートンコントローラだけではない。新たに任天堂が開発した、「振動コントローラパック」を装着したコントローラが展示されているスペースもあるのだ。「振動コントローラパック」は、ソフトからの信号を受けて、バイブレーションを発生させる装置。コントローラを通じてリアルな体験ができることだろう。



©Nintendo

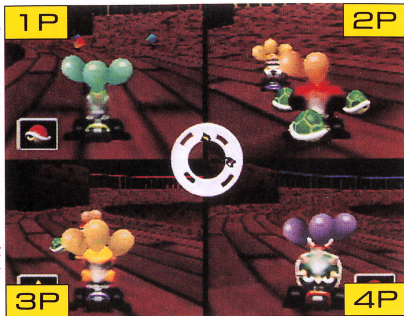


バトルとVSの2つのモードは最大4人までの対戦レースが可能

『マリオカート64』に全部で4種類のゲームモードがあることは、前回の紹介で説明したよね。ただ、そのとき残念ながら「バトルモード」については、何も情報がない状態だった。けど、ついに「バトルモード」の詳細が判明。ここでは、1人から4人までイロイロな人数で楽しめるゲームモードを解説しよう。

バトルモード 問答無用のサバイバルゲーム

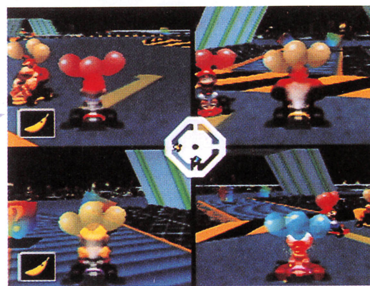
基本的なルールは前作と同じ。相手のカートに付いている3個の風船を割っていくというもの。ただし、前作が2人での対戦だったのが、今回は2人から最大4人までの対戦が可能になっている。コースは全部で4種類ある。4人対戦を意識して、4つのうち2つのコースはかなり広いコースになっているぞ。



画面の中央にコースマップを表示

勝利のカギはアイテム

ライバルの風船を割るもっとも効果的な方法は、アイテムの使用だ。ライバルと自分の位置を把握しながら、後ろや横といった死角から、タイミングよくアイテムを利用して勝利をものにせよ。

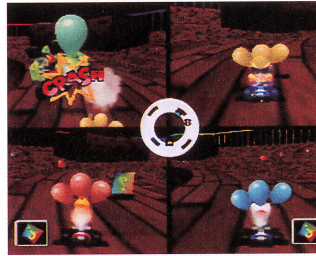

確実に風船を破壊するには近づくのが鉄則

アイテムの説明は次のページを見てネ



爆弾ミニカーに変身

3人以上で対戦するときに限り、ゲームオーバになったプレイヤーは、爆弾ミニカーのオジャマキャラとして行動できる。アイテムの使用はできないが、体当たりでライバルの風船を1つ割ることができるのだ。ただし、体当たりができるのは1回だけだぞ。

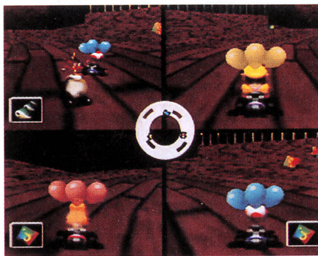


左上の1プレイヤーが早々にゲームオーバー。その直後、爆弾ミニカーに変身!!

ゲームオーバーと思いきや

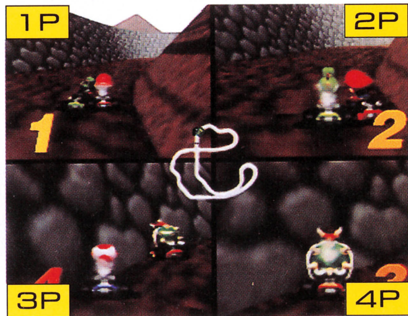


1回だけの爆弾人生


体当たりをかまして道連れジャ～。1度爆発したら今度はホントのゲームオーバー

VSモード 抜きつ抜かれつのハチャメチャレース

2人から4人までの同時対戦レースができるもう1つのモードがこの「VSモード」だ。今まで2人対戦でも手に汗握っていた戦いが、4人になりコレはもう冷や汗タラタラって感じ。一発大逆転も大いにあり得る、先の読めない大混乱のレースが展開される。また、6ページで紹介している「マリオカート64チャンピオン大会」は、この「VSモード」の4人同時レースで行われるのだ。



コース上で大混乱になること必至!!



3人の時は右下にコースマップを表示

マリオGPモード 全16コースを走り抜けろ!!

2人までの同時対戦が可能で、コンピュータキャラを相手に、4カップの全16コースで展開される。勝敗は順位によって得られるポイントの合計得点で競われる。あの手（アイテムの使用）この手（ショートカット）を利用してチャンピオンを目指す。

最大2人同時プレイ可能



ライバルは2Pとコンピュータキャラ

タイムアタックモード ライバルはゴーストカーだ

ジャマするものが何もない、全コース貸し切り状態でタイムアタックを行う。コントローラパックを使用すれば自分の走りをゴーストとしてセーブすることができる。最速タイムのポイントは、ドリフトと最初から入手している3つのキノコを使用するポイントだろう。

1人プレイのみ可能

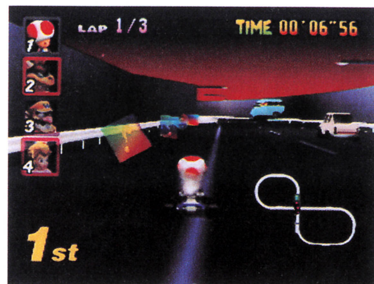


ゴーストに勝つことは自分に勝つこと

パワーアップした全14種類のアイテムがレースを熱く盛り上げる



「タイムアタック」以外の全モードに出現し、レースの命運を分ける大きなカギを握るアイテム。このアイテムは、コース上に浮いているアイテムボックスの中に隠され、プレイヤーはボックスを通過することでアイテムを入手できるのだ。『マリオカート64』では、前作のアイテムに大幅なパワーアップが施されている。ここでは、今回登場する14種類のアイテムすべてを解説しよう。



アイテムボックスにタッチしてアイテムを入手

ミドリのこうら

発射した方向へ一直線に進む

障害物にぶつかるまでコース上を一直線に走っていく。命中すればライバルをクラッシュさせることができる。通常は前方への発射となるが、3Dスティックを下に倒して発射すると、カートの後ろに向けて発射できる。前作と異なりコース上に置くことはできない。



ミドリのこうらは猪突猛進型の攻撃アイテムだ

アカのこうら

狙った敵は逃さないホーミング弾

発射されたこうらが、前方のライバル目指してどこまでも追跡していく。ただし、障害物にぶつかると消滅してしまう。命中すればライバルをクラッシュさせることができるぞ。

ゴール直前で発射



ゴール直前で使用すると効果的。ライバルの悔しがる姿が目に浮かぶ。ウッヒヒッヒ

トリプルミドリのこうら NEW

セットすればバリアにもなる

ミドリのこうら攻撃を3回行うことができる。アイテムスイッチを押すと、まず3個のこうらがカートの周りをクルクル回りはじめる(これをセットと呼ぶ)。その状態からもう1度アイテムスイッチを押すと、こうらを1発発射できる。セットした状態でコウラをカートのバリアにすることも可能。

セットした状態



このまま体当たりをしてもOKだぞ



3連射でミドリのこうらの弾幕だ

トリプルアカのこうら NEW

3連射から逃れることは不可能

ライバルを追跡可能なアカのこうらを3個同時にセットすることができる。セットした状態で走れば、トリプルミドリのこうら同様にカートのバリアとして利用することもできる。セット後にアイテムスイッチを押すと、1発ずつ発射することができるぞ。対戦レースで逆転を狙うときに、なくてはならないアイテムだ。

セットした状態



どこで使おうか思案のしどころ

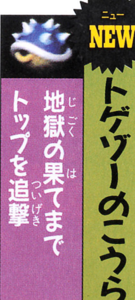
プレイヤーを守るバリアになる!!



体当たりで攻撃することもできる!!

トゲゾーのこうら NEW

地獄の果てまでトップを追撃



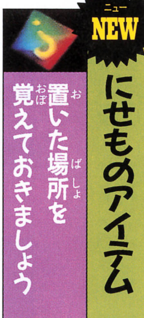
発射すると、トップを走っているカート目指して、ひたすら追走していく。途中の軌道上にライバルがいれば、そのカートを巻き添えにクラッシュさせ、さらにトップのカートを目指していく。アカのこうらのバージョンアップ版といったところだ。全アイテムのなかでも出現頻度が低く、特に上位を走っているときは、ほとんど出現しない。集団の後方から発射して、前を走るライバルを巻き添えにして逆転を狙いたいね。



ライバルみんなを巻き添えにして! お願い!!

こうら系のアイテムは使うポイントが重要

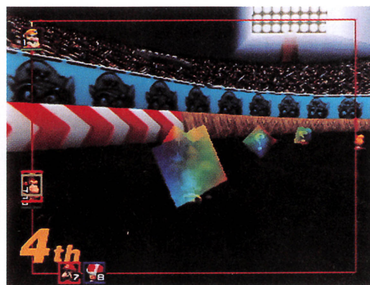




NEW にせものアイテム

置いた場所を覚えておきましょう

アイテムボックスそっくりのニセ物のアイテムボックスを、コース上に設置することができる。何も知らずにアイテムを取りにきたライバルは、アイテムをゲットしたと思った瞬間、クラッシュに!! 自分の置いたニセ物の位置を覚えて、ミイラ取りがミイラにならないように注意せよ。



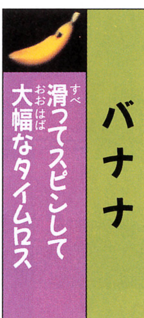
◆アイテムボックス地帯に置くとワナも完璧だ

ニセ物とホン物の見分け方

虹色の立方体をしたアイテムボックスは、立方体のなかに書かれた「?」の向きでニセ物とホン物を見分けることが可能。「?」が逆さまに書かれているボックスがニセ物なんだ。あと設置されている場所でも見分けがつくぞ。



◆瞬間に識別するのはかなり難しいぞ



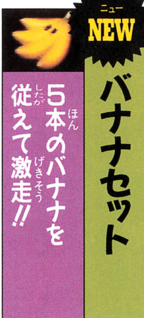
バナナ

滑ってスピンして大幅なタイムロス

接触するとスピンしてしまうアイテム。コース上に設置してライバルをワナにはめることができる。3Dスティックを上に倒してアイテムスイッチを押すと、前方に発射することができる。



◆ライバルがプレイヤーカートの後ろに入ったときが、バナナを置くチャンスだ



NEW バナナセット

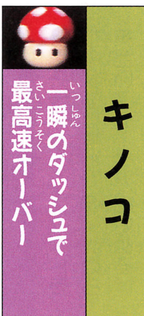
5本のバナナを従えて激走!!

アイテムをセットすると、カートの後ろに5つのバナナが1列に並ぶ。その状態からバナナを1個ずつ設置することが可能。また、セットした状態だと誰もカートに後ろから近づけなくなる。

誰も近づけまい



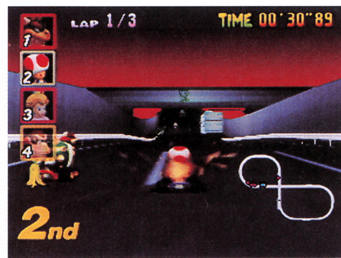
◆1つずつ設置していける



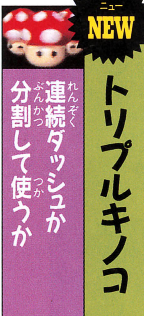
キノコ

一瞬のダッシュで最高速オーバー

アイテムを使用すると、カートのエンジンが突然火を噴きだし、一時的にスピードが上昇する。スピードが出てる分、コーナリングは不安定になる。使用するなら直線コースがベストだ。



◆直線で使用するのが一番無難な使用法。スピードが落ちる坂道で使うのもイイかも



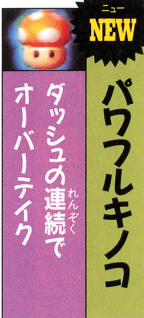
NEW トリプルキノコ

連続ダッシュか分割して使うか

ダッシュが可能なキノコを1度に3つ入手できる。当然ダッシュも3回可能。連続で使用して一気にライバルに差をつけるのも1つの方法。また使用ポイントを絞って、3回に分けて効率よくダッシュするのも悪くないアイデアだ。



◆使用するとウインドウのキノコが減る



NEW パワフルキノコ

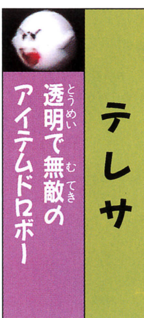
ダッシュの連続でオーバーテイク

アイテムスイッチを押した瞬間から一定時間、何回でもダッシュを繰り返すことができる。キノコのパワーアップ版。一気にライバルとの差を広げたり、詰めたりすることができる。

制限時間アリ



◆キノコが点滅中に使用する



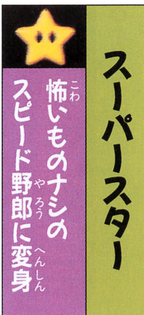
テレサ

透明で無敵のアイテムドロボー

使用すると他のプレイヤーが持っているアイテムを盗むことができる。さらに、使用後は一定時間透明になり姿をくらますことができる。また、アイテムの攻撃を無効にすることも可能。



◆前作よりも透明になっている時間が若干短くなっているような気がする



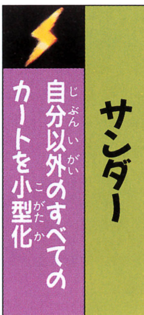
スーパースター

怖いものナシのスピード野郎に変身

アイテムを使用すると、一定時間カートがスピードアップし無敵状態になる。アイテム攻撃をすべて無効化する。さらに、ライバルに接触すれば、相手をクラッシュさせることも可能だ。



◆キャラクターが光り輝き、無敵状態になる。前作から機能的な変更はナシ



サンダー

自分以外のすべてのカートを小型化

プレイヤー以外のライバルカートに雷を落とす。攻撃されたカートは一定時間スピードがダウンして小型化される。小型化されたカートは、踏まれるとペシャンコに潰れてしまい、大幅なタイムロスを強いられてしまう。

◆画面が暗くなり空に稲妻が走る!!





『マリオカート』最速の代名詞 ドリフトの秘密が明らかになった

『マリカー』で最速を極めるには、キャラ選択やライン取りなどイロイロな要素が絡んでくる。が、もっとも重要なファクターはやっぱりドリフト!! 普通のコーナリング以上のスピードでコーナを滑っていくドリフトを成功させないと、最速ラップをたたき出せない。それが『マリカー』の常識だ。



普通のコーナリングだと60キロ位のスピード

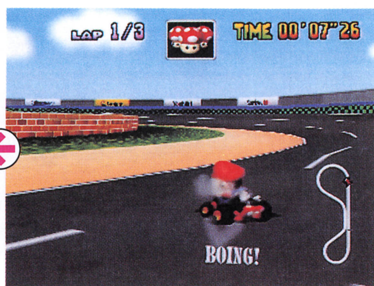
高速コーナリング!!



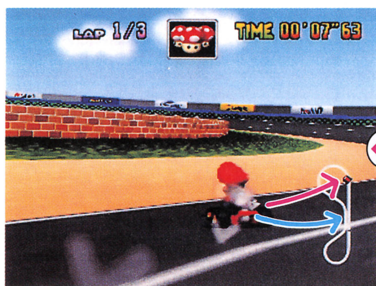
ドリフトで時速70キロまで上昇する

ドリフト中に微調整が可能!!

前作までは、ドリフト中にハンドルでドリフトの角度を調整することはできなかったが、『マリオカート64』ではドリフト中に3Dスティックで滑る方向の微調整が可能になった。さらに、ドリフト自体も簡単になり、前作のようにコースとはゼンゼン違う方向に向いてドリフトを始める必要はない!! 自然にドリフトできるぞ。



ドリフトボタンでジャンプしてドリフト開始!!



赤い矢印はハンドルを左に切ったとき。青は右

赤いスモークを出してミニターボをきめろ

ドリフトは具体的に3段階に分かれており、3Dスティックで逆ハンドル（進行方向の反対側にハンドルをきること）をきるたびに、1段階ずつ進んでいく。最後の3段階目の状態でドリフトを終了すると、ミニターボで一気に加速することができる。左に3段階からミニターボまでを解説したのでジックリ読んでくれ。



ドリフト中はインコースを狙って滑るのがタイム短縮の基本

①白いスモーク

ハンドルをきった状態でドリフトボタンを押してドリフト開始。タイヤから白いスモークを吐き出す。

②黄色いスモーク

逆ハンドルを1回きって、3Dスティックをニュートラルの状態に戻す。タイヤから黄色いスモークが出始める。

③赤いスモーク

再び逆ハンドルをきると、赤いスモークを出す第3段階に入る。段階が進むにつれスピードもアップしていく。

④ミニターボ

第3段階のドリフト状態から、ドリフトボタンを放すと、キャラクタが掛け声を出してダッシュし始める。

スタートダッシュをきめてライバルを一歩リード

ブルーのスタートシグナルと同時に加速していくスタートダッシュは、今回もモチロンあり。前作に比べると、スタートダッシュのタイミングは簡単になっているように思われる。ダッシュの方法は、スタートシグナルのブルーランプが点灯する直前にアクセルを押し始めるのだ。先んずれば人を征すの言葉どおり、スタートから差をつけるのが対戦のテクニックだろう。



赤から青に変わる瞬間にアクセルを押す!!

キノコなみのダッシュ力



まるでアフターバーナーだね

続々と判明する新コースにオジャマキャラ さらに、ショートカットルートまである!!



『マリオカート64』に登場するコースは全部で16コース。SFCというハードの性格上、前作はどのコースも平面であった。が、今回は「山あり谷あり」という言葉がピッタリの起伏にとんだコースレイアウトになっている。その一部は、前々号の本誌でも紹介したが、今回、新たなコースが判明した。さらに、プレイヤーの行く手を遮るオジャマキャラクタと、"やっぱりあった!"と叫んでしまったショートカットルートも発見できたのでここで紹介しよう。



大型バスが進路をジャマするコースもある

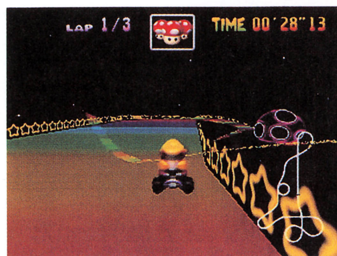


コースを飛び出して線路を走ることも可能だ

カートが走れればどこでもコースになる

今まで紹介してきたサーキットから『マリオカート64』のコースは何でもアリ! と思っていたけど、今回判明したサーキットも常識では考えられないコースレイアウトや路面状況だ。ホントに、カートが走れればどんな場所でもサーキットになってしまうのだ。

レインボーロード



虹色で半透明の路面のコース。全コース中最長で1周するのに2分近くかかる

ピーチサーキット



ピーチの名前がサーキットについていると思ったら…コース内にピーチ城が!!

ヨッシーバレー



画面右下のコースマップに注目。コースの途中が迷路のように入り組んでいる

シャーベットランド



氷のサーキットにはペンギンさんが。でもペンギンってレースのジャマをするんだヨ

ワリオスタジアム



連続したデコボコが続く。平らな路面がほとんどないサーキットコースだ

タイムロスを誘発するコース上のオジャマキャラ

レース中にプレイヤーを邪魔するのは、ライバルカートだけじゃない。前作にもいたチョロプーに代表されるオジャマキャラクタもプレイヤーを苦しめるイヤなヤツらだ。走行中は、とにかく避けて接触しないようにするしか回避方法はないぞ。

オレたちゃジャマ者(物)ヨ!!

チョロプー



巣穴から突然飛び出してジャマをする。接触するとクラッシュ

雪ダルマ



雪に覆われたコース上に立っている。接触するとクラッシュする

ペンギン



路面が氷のコースに棲息。接触するとスピンしてしまう

ワンワン



コース上を高速に移動している。接触するとクラッシュしてしまう

ショートカットを見つけ労せずして順位を挽回

正規のルートを飛び出して、コースをショートカットする隠しルートを見つけるのも、レースゲームの楽しみの一つ。『マリオカート64』にもいくつかショートカットルートが隠されている。今回は、そのなかの1つを紹介。キノコのダッシュを利用して、ジャンプ台から洞くつを通り抜けていくショートカットルートだ。

洞くつを通って

洞くつに進入する前のポジションは8位。洞くつを通り抜けてショートカットした先では…



順位がアップ!!



洞くつを通り抜けたらポジションが8位から一気に3位までジャンプアップ!! ヤッタゼ!!



プレイOK

'97年3月発売予定
9800円
N64 シューティング 容量未定
最大4人同時プレイ可
振動パック対応

スターフォックス64

やとわれ遊撃隊"スターフォックス"がN64で緊急スクランブル!!

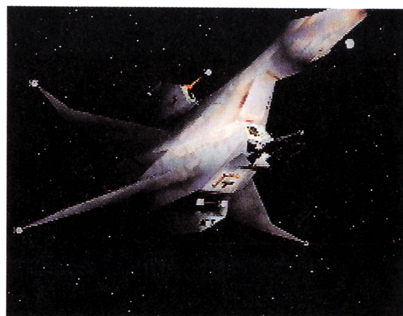
悪の皇帝アンドルフが率いる軍隊を相手に、"スターフォックス"の4人組が宇宙戦闘機のアーウィンに乗って立ち向かう、3Dポリゴンによる本格派シューティング。

人気を博したSFC版とゲームスタイルはそのままで、ビジュアル部分がパワーアップされ、N64版オリジナルの戦車を操縦しての地上戦も用意されている。さらに、今回は360度自由に飛び回って戦えるステージもあり、フォックスやスリッピーなどの"スターフォックス"の面々を選んで、最大4人の対戦プレイもできるぞ。

宇宙戦闘機アーウィンがリアルに!



360度自由に飛べるステージでは、アーウィンの正面も見られるぞ



宇宙空間をさっそうと疾駆する、宇宙空母"グレートフォックス号"の姿だ

宇宙や惑星上で仲間と共に戦え!

アステロイドベルトやビルの立ち並ぶ惑星上など、襲ってくるアンドルフ軍を撃破しながら、ステージの最後に現れるボスを倒せば、1ステージクリア。ステージ間には、フォックスたちの楽しいセリフのやりとりが挿入されるぞ。



倒壊するビルを避けながら進むことも…。このようなスリリングな展開もあるようだ

山の合間をぬって出現してくる敵の編隊。アーウィンを駆って、次々と撃破するのだ



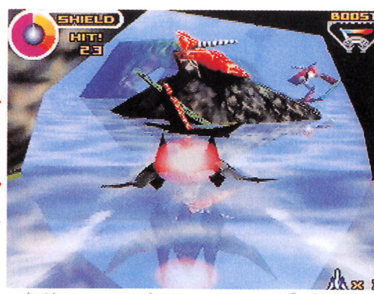


発進時に仲間へ指示を出すフォックス。ステージ間には、このようなデモが挿入される

人型兵器との戦いもある!



N64版では人型兵器も登場。人型ならではのトリッキーな動きをしてくるのか



水面ギリギリを飛ぶアーウィンが水に映る

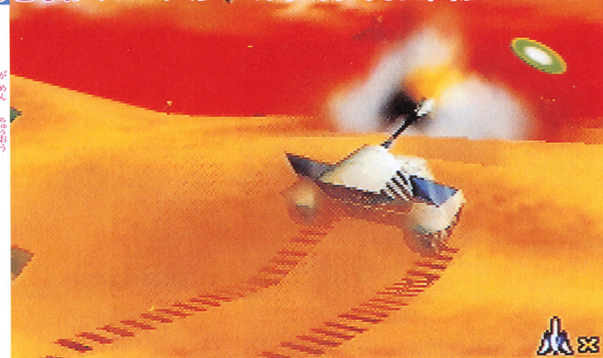
次々と発進してくる敵の攻撃を切り抜けろ



©Nintendo・Nintendo／Rare

ニューマシーンを駆り地上から敵を撃破

N64版では、戦車に乗り込んで戦うステージが用意されている。何の遮蔽物もない砂漠で、アンドルフ軍の大部隊の中を突き進んだり、転げ落ちる巨大な岩の合間を抜けていくといった、かなりエキサイティングなステージのようだ。



画面の中央にいるのが、プレイヤーが操ることになる新登場の戦車だ



落ちてくる岩に当たらないように駆け抜けろ

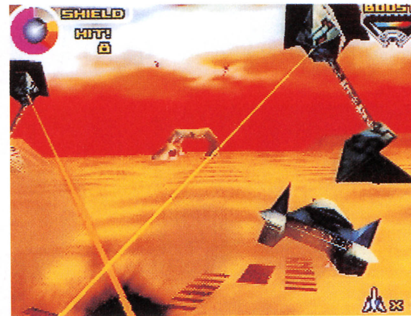
空から仲間の援護もある!?



立ちはだかるのは巨大なガレキか、敵の地上兵器か。次々と困難が待ち構える



アーウィンで援護している、仲間のファルコ

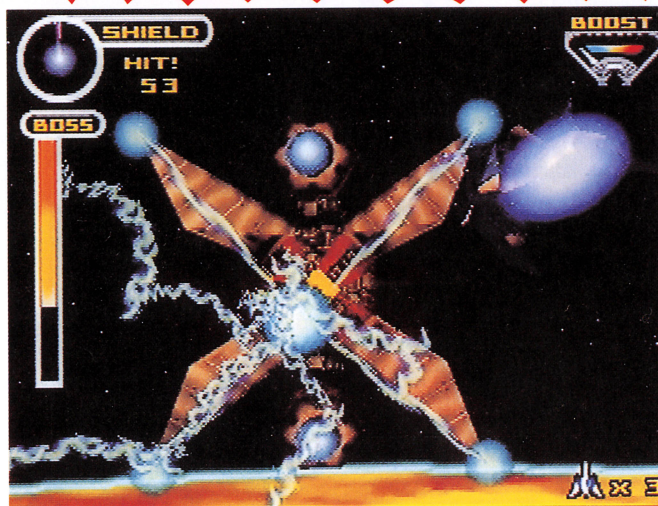


砂漠に設置された地上兵器の熾烈なレーザー攻撃。爆風で戦車も浮いている?

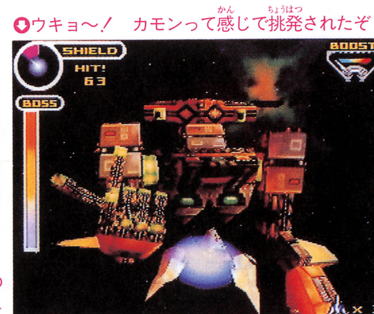
ステージの最後ではボスとの一騎討ち

各ステージの最後に現れるボスは、画面のほとんどを占めるくらいに大きい。しかも、挑発してくるようなボスもいたりと、かなり個性的。ビジュアル面でも、放電しているエネルギー波などが、SFC版より美しく表現されており、ゲームの臨場感を高めてくれる。

迫力ある巨大なボス!!



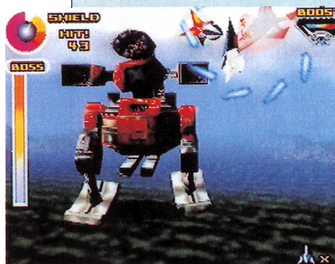
ボスがエネルギーを集約して放つ攻撃をしかけてきているようだ。その攻撃を画面の右上へと退避しているフォックス。敵の攻撃のビジュアルもさらにN64で美しくなった



ウキョ〜! カモンって感じで挑発されたぞ

攻撃の衝撃が振動パックで伝わる

コントローラブロスのコントローラパックを差し込むスロットに、別売りの振動パックを差し込めば、ボムの衝撃や敵からの攻撃による衝撃が、振動としてコントローラブロスから伝わるのだ。これがあれば、ゲームとの一体感を得られるぞ。



着弾の振動が手に伝わるのだ

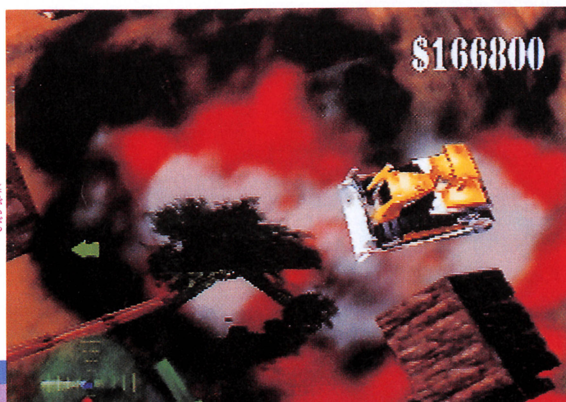
ブラスト・ドーザー

N64 アクション 容量未定

未定
未定
未定

プレイOK
'97年4月発売予定
9800円

暴走する核兵器輸送車を、人間の居住地帯から遠ざけて安全に処理することが目的のアクションゲーム。プレイヤーは、爆発物処理のエリートチームを操り、それぞれ特徴のある乗り物に乗り換えながら、暴走する核兵器輸送車の進路を確保することになる。乗り物は、ブルドーザーやロボットなど大まかに4タイプあり、そのタイプの中にもいくつか種類があるぞ。



ブルドーザーなどで障害物をガンガン破壊していって、進路を切り開くのだ

★★★★★★★★★★★ ブース№2

コナミ

プレイOK

'97年2月発売予定
価格未定

N64 | 野球 96M

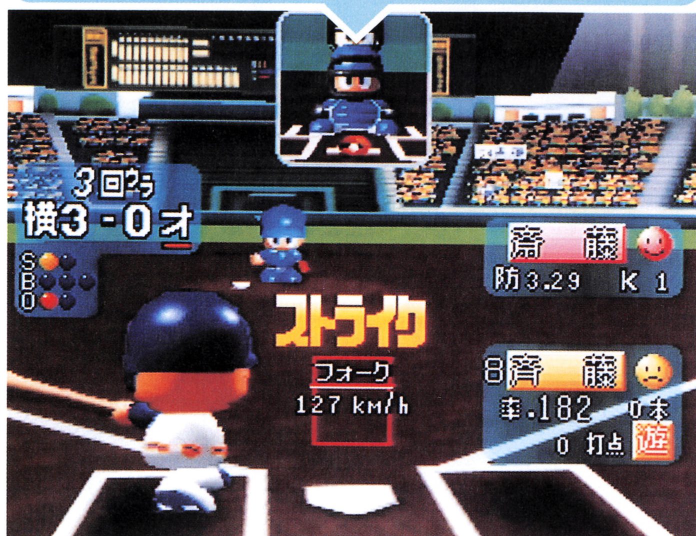
最大2人同時プレイ可
コントローラパック対応

実況パワフルプロ野球4

『パワプロ4』って実際どうなの? 「触って分かった」現在の完成度

初めての画面の公開からしばらく音沙汰の無かった野球ゲームの「本命」が、ついにプレイできるレベルまで開発が進んできている。ハードをN64へと移行し、球場やら何やらがポリゴンで表現されたり、「パワプロくん」のツヤツヤ度にいっそうの拍車がかかるなど、グラフィック面の進歩は写真を見てもらえれば分かるとおり。しかし、一番の進歩（変化?）と言うべきものは、3Dスティックを使うことによる操作系の変化だろう。そこで、ここでは実際にプレイして得た感想を、SFC版との比較を交えてお伝えしていこうと思う。いったい前作までとは何が違うのか? ピッチング、バッティング、守備の3つの状況に分けて考えてみた。それぞれ操作の基本は今までと同じだが、得られる操作感が全然別モノなのだ。

メインの「対戦」は十分遊べるデキ

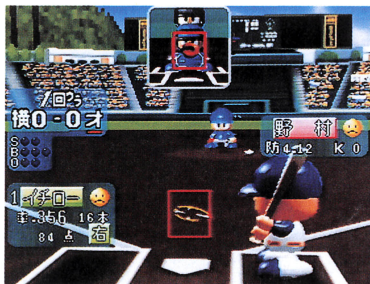


未調整箇所はまだまだいっぱいあるけれど、とにかくちゃんとプレイできました

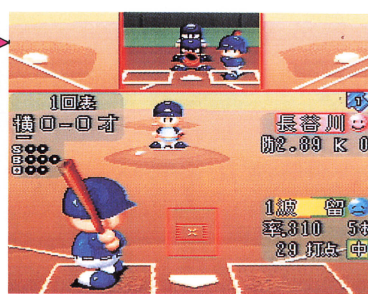
球場はすべてポリゴンでリアルに再現

横浜スタジアム
球場データ 両翼 94.2メートル センター 117.7メートル フェンス 5.0メートル 人工芝
スタートボタンで、コンピュータがえらんでくれます

多少コーナーをつきづらくなったような気が



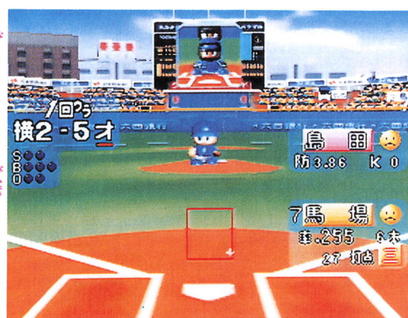
3 ストライクゾーンはせまくなった感じ 4



ピッチャーにとってはチトつらくなったかも

3Dスティックで遊ぶ『4』 ピッチング

投球までの操作の手順は前作と同じ。球種の選択→決定→コースの決定という流れだ。球種に関しては、チェンジアップがスローボールと呼称が変わっていたりするが、基本的に前作までと同じと考えて差しつかえない。前作からの大きな違いは、コースの決定に3Dスティックを使用するという点。キャッチャーミットの、斜め方向への移動が特に簡単に行えることで、微妙なコースコントロールができるようだ。しかし、現時点では3Dスティックのストロークに対するミットの移動の幅が大きく、「微妙な」というのが難しい。



慣れてしまえば、微妙なコントロールも思いのまま…、になるといいなぁ

3Dスティック
いっぱいに倒す ◁◁◁◁ ニュートラル



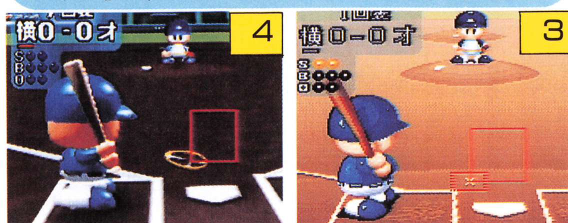
いっぱいまで倒すことはあまりない。コースを読まれない技として使う?

©KONAMI

3Dスティックで遊ぶ『4』 バッティング

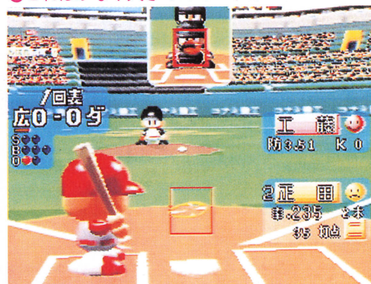
バッティングに関する見た目の変化といえば、なんといってもミートカーソルの形だが、この変化は単に「見た目」だけのものではない。この「だ円形」は、見てのとおりボールをミートできる範囲をバットの形状に沿って表したものだ。前作までは、長方形のカーソルを十字ボタンで移動させるだけだったが、『4』ではバッターの手を支点にしたバットの傾きに合わせて、カーソルも傾くようになった。さらに、移動速度が決まっていた前作までのカーソルでは対応が難しかった、変化の大きいボールにも、3Dスティックによるアナログ操作で瞬時に対応できるようになっている。ただし、ピッチング時と同様、スティックのストロークに対して動き「過ぎて」しまうきらいがあり、慣れるまでに少々時間がかかりそうだ。

ミートカーソルの動きが全然別モノ



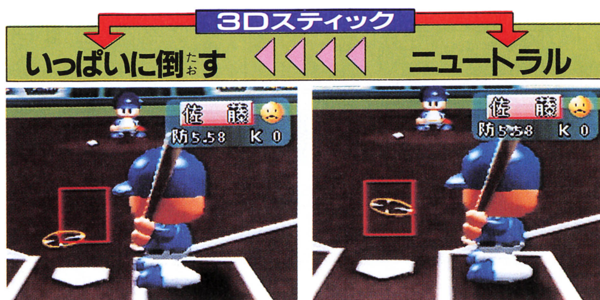
内角低めいっぱいはこんな感じ。カーソルのカバーする範囲が全然違う

これはかなり大きめのミートカーソル



内角球がうちづらくなっている感じがするが



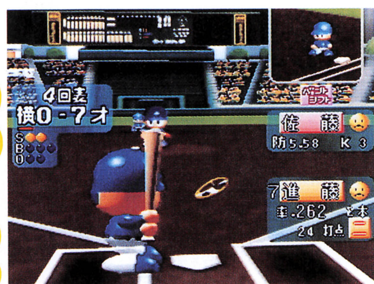


かなり敏感に反応するカーソル。ストライクゾーンがせまくて助かる

「力み」が反映！

ボタンを押す手に力が入ってしまうのは、緊迫した場面ではよくあること。しかし、スティックの場合、カーソルの固定＝指の固定ということで、ちょっとした力でカーソルがズレてしまう。ジャストミートには、かなりナーバスな操作が必要になってくるのだ。

難しくなった？かも


変化球には対応しやすくなって気もするけどね

スティックの固定がけっこうツラい




「んがっ」と力を入れて打つと…。左右の手を別々にコントロールできる人以外はしょーがナイかも

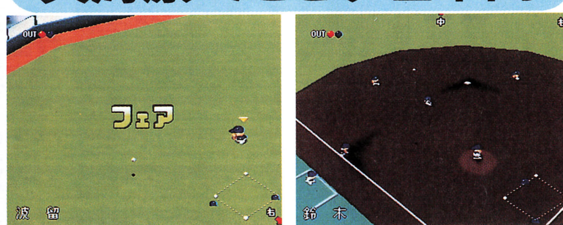
3Dスティックで遊ぶ『4』 守備

第一印象「広い！」。とにかく球場、特に外野が殺人的に広い。話によると、現状で実際の球場のほぼ「実寸」なんだそうである。なるほど、と感心すると同時にちょっと不安にかられてしまう。なにせ、ついさっきジャイアンツ相手に32点も取られてしまったのだ（まあ、ひさびさの『パワプロ』ということもあったが）。しかし、この辺は今後調整されていくということなので、とりあえずはヨシとしよう。それさえ解消されれば、スティックで全方向への移動が可能な分、今までよりも格段に守りやすくなるのは間違いない。

野手の「急に止まれません度」も上がったかも



大海原のごとき左中間



野手の足がもうちょっとだけ速くしてくれるとウレシイんですけど

「深い守り」熱望！

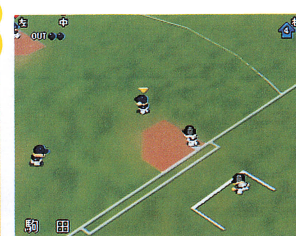




とりあえず、今のところはこの2つ。王シフトとかやってみたいが

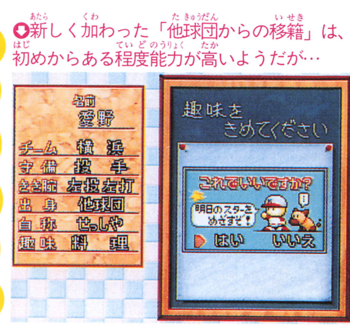
行けない方向はないんだけどね




内野でボールを持ったままランナーを追いかけるときなんかにも、わりと重宝します。これは

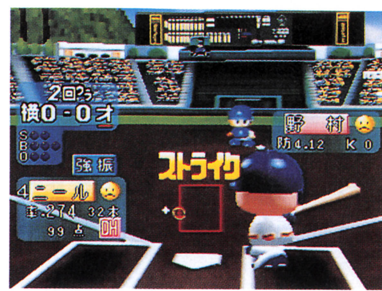
ある意味一番楽しみな「サクセスモード」ようやくできるぜ「ピッチャー育成」!

実はコレを楽しみにしている人が、結構多いんじゃないかな? 何といっても今回は、ピッチャーの育成ができるようになったのが大きいよね。細かいイベントや、そのほかまだまだできていないところが多い「サクセスモード」だが、大まかな部分は今回のサンプル入手で分かってきた。さっそく、ピッチャー版サクセスモードを、ちょっと覗いてみよう。



新しく加わった「他球団からの移籍」は、初めからある程度能力が高いようだが…

試合シーンはどうなる?



試合の処理がどうなるのかはまだ分からない

ピッチャーを育てるトレーニング



ピッチャー編も、大筋においては野手編と変わらない。しかし、当然能力を表すパラメータの内容はピッチャーのものだし、トレーニングメニューも特別のものが用意されているのだ。左がその基本的なトレーニングメニュー。それによって下で紹介するような能力が変化していくようだ。



上が能力の簡易表示。体調が、パワプロくんの表情で表されるようになった



最高球速

投球練習などでアップさせる。筋力などが関係していると思われる。最高どれくらいまで成長させられるかはまだ分からないが、やはりノーラン・ライアンのように160キロオーバーを放ってみたい。



この球速は、もちろん投げたあとにボタン連打したときのマックススピードのことだ

コントロール

コントロール練習、シャドウピッチングなどでアップさせる。技術パラメータが関係すると思われる。失投の確率に係わってくるので、変化球投手を目指す場合にかなり重要になるはずだ。なんつっても制球力は基本ですから。



今回もフォークは便利。スッポ抜けないように、制球力をつけときましょう

変化球

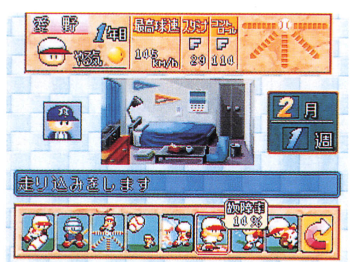
変化球練習で習得、及びキレの良さをアップさせていく。これも技術パラメータが密接に関係していると思われる。習得できる変化球は、スライダー、シュート、カーブ、シンカー、フォークの5つ。スクリューなどの特殊なものに関してはまだ不明だ。

5種類の球を習得できる


七色の変化球、とまではいかないまでも、なにか切り札になるものを持ちたい

スタミナ

おもに走り込みでアップさせることができる。タフさなどのパラメータが関係していると思われる。今のところスタミナを上げるトレーニングをすると、最高球速やコントロールに関するパラメータが下がるようだ。打ち込まれたときに見られる「ピヨリ」状態に関係するかどうかなどはまだ不明。



このスタミナの値によって、後々先発になるかどうかが決まるのかもしれない

コーチの数倍増! 誰にアピールする?



前作までは、監督とコーチは1人ずつだったが、『4』ではコーチが役割別になり、大幅に人数が増えた。当然それぞれアドバイスされることは違うわけで、全員の評価を同時に上げていくのは不可能に近そうだ。誰のご機嫌を取るのが1軍への近道になるのか、見きわめが重要になってくるね。

電話するのも大変っス



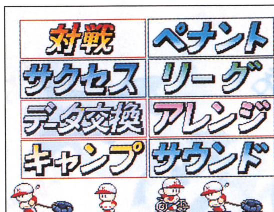
人が増えた分だけ、いろいろイベントが用意されているらしいけど…

自分の評判を影からこっそり聞いてみる



育成した選手どうしの対戦が可能に!?

ゲームモードの選択画面に今回から新たに加わった「データ交換」の欄。これはコントローラパックにセーブしたエディットチームのデータを、別のパックに移したりするものだ。サクセスモードで育てた選手を入れた、オリジナルエディットチームでの対戦なんて激燃え必至。もう、サクセスさせまくり決定ですな。



⬆今のところは選択できないけど、ここでデータの移行をするのだ

⬇サクセスモードで作った選手を入れてエディットチームを作れば





⬆一味違った対戦が楽しめるハズ

『パワプロ4』を作った人に話を聞いてみたい！

インタビューを受けてくれたお2人

『パワプロ4』を作っているエライ人に、秘密を聞いてみよう！



ダイヤモンドヘッド ディレクター
赤田 勲



開発部 副主事
藤岡 謙治

行ってきましたKCE大阪開発部。毎度おなじみ取材強行軍によって手に入れた『パワプロ4』開発よもやま話が、キミのミートカーソルを直撃！ て感じですか。とにかく、これを読めば『パワプロ4』、ひいては開発プロダクション「ダイヤモンドヘッド」のスゴさがちょっとだけ分かるよ。

――開発はどのへんまで進んでいるのですか？

コナミ 奥が深いんです。ウチのスタンスとして、ほかの野球ゲームにない細かいところまで追求しているので、時間がかかっているんですよ。

――3Dスティックによるバッティングなどの力加減が難しく感じたのですが。

コナミ 3Dスティックだと、ちょっと動かしただけでカーソルが動いちゃうんですよね。その辺は多少調整しているので、打ちやすくなっているとは思います。投球のほうも、ピッチャーの球をちょっとだけ遅くしているんですよ。最初は実速でしたから(笑)。140キロなんてそれこそ「アッ」という間ですから、ゲームにならない(笑)。で、実際はそれだとできないということになりました。でも、いざ直す段になって「もうちょっと落とす？」「落としすぎたぁ！ 感覚つかめない～」とかいろいろ苦労しました。

――守備や投球の面ではどうでしょうか？

コナミ 投球時の3Dスティックは「慣れたら使え！」ですね。かなり狙いやすくなっていますし、一瞬で微妙な動きを入力できます。また、守備もやりやすいですね。前作までは基本的に8方向にしか動けませんでしたから。3Dスティックのおかげで、全体的に守りやすくなっています。ただ、球場が広いので調整中なんですが…。そう、そういえば球場は今回実寸なんです。『パワプロ'94』は思いっきりせまかったですよね。外野フエンス直撃でも2塁打にならない、とか。『2』『3』で多少広げたんですが、それでもまだせまかったんですよ。実寸にして両翼70～80メートルくらいですか。今回はもう、スケールもポリゴンもフルですから。

――その分ホームランが出にくくなっているとか？

コナミ それは別の調整にかけてます。空気抵抗とか重力など、すべて計算されています。

――空気抵抗の話ですが、ドーム球場の場合は？

コナミ 空気の抵抗ですから、基本的にドームの場合は風の影響はありません。巷では「東京ドームは松井風が吹いている」という噂が流れていますが(笑)。

――大阪ドームや名古屋ドームは入るんですか？

コナミ あぁ…。入れたいですねえ。まだ分からないですが(笑)。

――『4』は実況は増えているんですか？

コナミ かなり増えています！ 倍近くはいってますね。今はそのピックアップの段階です。11月半ばくらいに決定して、そこから録音という状況ですね。

――選手のデータはいつごろのものになるんですか？

コナミ 基本的に昨シーズンのモノです。ただ、もう退団した選手は省いています。今年は結構動いているので悩んでいますが…。清原の動向とか。カープのロペスとかはダメみたいだし。新聞は毎日欠かさず読んでいますね。

――サクセスモードの投手編についてなんですが、先発や中継ぎ、抑えの区分や、特殊な投球フォームなどはあるんでしょうか？

コナミ 入れようとは思っています。フォームについて言えば、バッターの場合のように、コーチが来て「フォームを変えろ」という感じで、イベント絡みで変わっていくと思います。

――コントローラパックのデータを使って、友達の作ったアレンジチームとの対戦もできるようになるとか。

コナミ 自分で作ったアレンジチームのデータを、友達のパックに移動できるようにします。例えば、自分がサクセス選手でスペシャルチームのジャイアンツを作ったとします。そして、あいてもスペシャルでジャイアンツを作ったとして、そのデータを持ち寄って対戦させることができるようにするつもりです。

――それでは最後に、ファミマガ64読者にコメントを。

コナミ 「パワプロは生まれ変わった！」細かい部分のこだわりも見てください。みんな知らないと思うんですが、前作などでペナント終了時に流れるデモには、自分が負けたときの「残念デモ」とかがちゃんとあったんです。でも、アレ知ってる人ってなかなかいないと思うんですよ。負けると電源切っちゃうから。結構デモに力入れていたりするんですよ。前作は演歌調で、波がザッパ～ンとか。今回の内容は言えませんが、まあやってみてのお楽しみですね。いいデモは勝たないと見られませんが、残念デモは負ければいいので簡単ですよ(笑)。



ビデオ出展

発売日未定
価格未定

N64 アクション 96M
未定
最大2人同時プレイ可
コントローラパック対応

がんばれゴエモン5 ネオ桃山幕府のおどり

フルポリゴンでゴエモンが一新!! 和風3Dアクションアドベンチャー

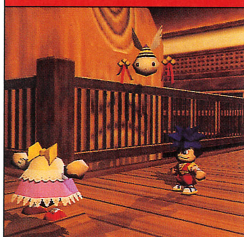
今年で10年目を迎えるコナミの人気アクション『がんばれゴエモン』シリーズが、N64でフルポリゴンとなって生まれ変わった!! これまでのスクロールタイプのアクションから一転、3D世界を縦横無尽に駆け回る。もちろん、シリーズならではの情報収集や謎解きなど、アドベンチャー要素も満載。3Dスティックを駆使して迫り来る敵をやっつけながら、ストーリーを進めていくのだ。

ステージ構成は大きく2種類

ゲームモードはゲーム性の異なる2種類に分けられる。ひとつは、ゴエモンなどのキャラを操作して進める通常アクションステージ。ステージの場所によって町や村、道中、城内に分けられるが、基本的にこのモードがメインとなる。もうひとつは、ゴエモンインパクトを操縦して進めるステージ。こちらはイベント的にストーリーのなかに盛り込まれているもの。敵との戦いのクライマックスや、ミニゲームとしても楽しめるものになっているようだ。

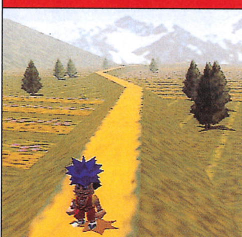
通常アクションステージ

城内



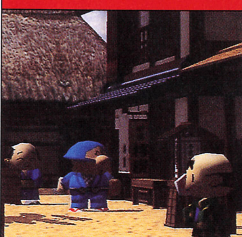
敵の本拠地とも言える城内では敵が続々現れ、トラップも仕掛けられている。奥に潜むボスキャラを倒すのだ。

道中



町や村をつなぐ道中では敵キャラが登場、ゴエモンたちの行く手を阻む。アクションばりばりのステージ。

町・村



従来のRPGのようなかたちで、情報収集や戦力強化、休養をとる。謎解きの情報を得る場所として重要。

インパクト操縦ステージ

ゴエモンインパクトボス戦



ゴエモンインパクトのコクピットにいるような視点での3D格闘アクション。基本的に殴り合いで勝敗を決するのだ。

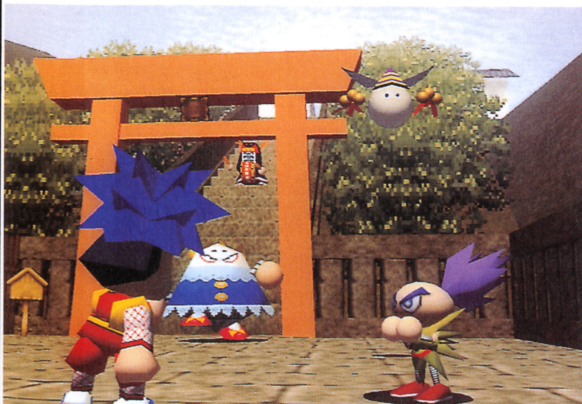
激走!! インパクトボンバー



ゴエモンインパクトを操縦しアメリカ大陸を激走する、イベント的なステージ。高速スクロールのスピード感あふれるステージになる予定。

協力して進める2人同時プレイ

今回のN64版では、2人同時プレイもウリのひとつ。3D世界を2人で自由に探索、協力しながらゲームを進めることができるのだ。2人プレイ時には、ゴエモンを始めとする4人のキャラをそれぞれ使い分けてプレイできるぞ。2人で遊ぶと楽しさも倍になること間違いなしだ。



キャラの特性をうまく使っていくのだ



2人協力すれば怖いものなし!?

©KONAMI ※画面はすべて開発中のものです

町・村

戦いに備え情報収集!! ついでに日本各地の名所を漫遊しちゃおう

世界観は江戸時代の日本をモチーフに作られているので、町や村のグラフィックも純和風。どこかで見たことのあるような建造物も続々出てくる。町や村では、買い物や休息などのほか、ゲームを進めていくためのヒントを得ることがおもな目的となっている。


人々が往来し活気溢れる町中の風景。奥にはめし屋ののれんが見える


「雷門」と書かれた門が見える。ここはやっぱり江戸時代の浅草だよね

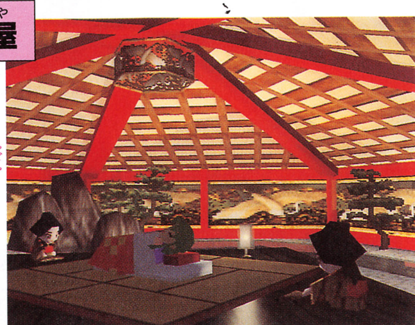
町中の建造物はくまなく入れる

町や村ではさまざまなショップが存在する。よろず屋や宿屋など、いわゆるおなじみのショップは日本各地の地方ごとに特色が出されたものになる予定だ。地方独特の建造物の作りにも注目しよう。

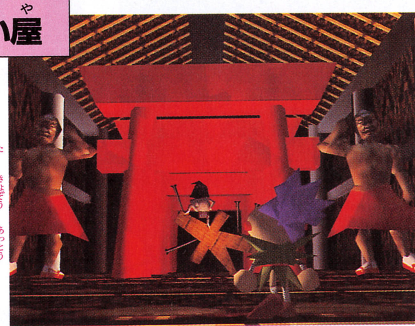
よろず屋


ヨロイなどの防具などを売っている。お店のお姉さんがカワイくて、ついつい買っちゃうかもね

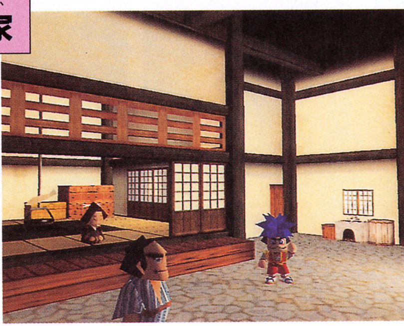
宿屋


なんと宿屋にはランクがある!? ここは最高級の宿屋。扇子であおいでくれたり、サービスも満点

占い屋


そびえ立つ巨像に圧倒されそうな占い屋。行き詰まっても、ここでヒントをもらえるのだ

民家


いわゆるフツーの家の中にも入れるようだ。人々の話に耳を傾けてみるのもいいだろう

プレイヤーキャラはおなじみの4人組

プレイヤーチェンジシステムで、4人のキャラを使い分けてゲームを進める。ステージによっては特定の特性を利用しないと進めないところもあるのだ。



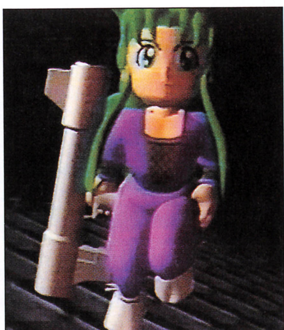
江戸っ子スター ゴエモン

キセルを武器に戦う我らがヒーロー。「炎の小判」や「一触即発の術」といった特殊能力もある。



からくり忍者 サスケ

武器はクナイ。「花火爆弾」や「極寒のクナイ」などのサブウエポンも強力。風呂と日本茶が好き。



秘密特捜 ヤエちゃん

武器はカタナ。強力な「ロックオンバズーカ」を使いこなすほか、瞬間移動や水中を泳げる特殊能力が魅力。



謎の関西芸人 エビス丸

武器は、敵を倒すとお金が入手できる小づち。敵全体にダメージを与える「カラクリカメラ」が強力。

道中

美しい日本の四季を背景に迫り来るネオ桃山幕府の魔の手

道中では、純和風の美しい日本の自然を舞台に、襲ってくる敵と戦っていかなくてはならないぞ。美しい風景に見とれてばかりはいられないのだ。襲ってくる敵もザコとはいえ、どんな攻撃をしてくるか予想できないぞ。





背景にうっそうと木が繁っている

いかにもといった感じの道がずっと続く

茶屋もアリ



時代劇でよく見かけるお茶屋。お団子を食べたりして一休みできるこんなお茶屋が道中にあればうれしいんだけど…？



京都はちょうど夕暮れどきの風景。赤く染まった空がきれいだね



薄暗い洞窟の中を進んでいく道中もある。どこかの名所かも

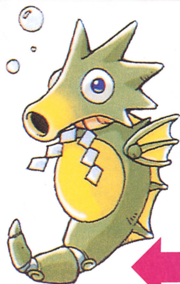
新たなる敵 ネオ桃山幕府とは

平和な日本を征服せんと、大江戸城を占拠した謎の組織「ネオ桃山幕府」。その実体は、はるかぜダンシ率いる、恐怖のミュージカル集団だった!? はるかぜダンシは、桃山時代を舞台としたミュージカルに感銘を受けたミュージカルスターだ。日本全土を自分たちのミュージカルの舞台にしようとたくらんで、日本へと乗り込んできたのだ。今回はその手下たち、おっかけからくりロボを紹介しよう。ザコとはいえ妙な個性を持ったキャラばかりだ。



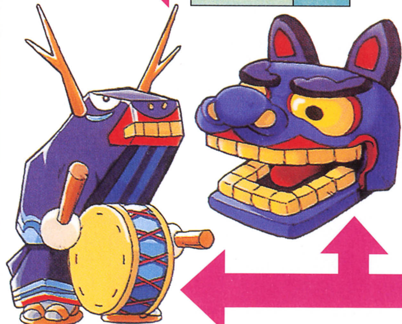
お付き隊

おっかけからくりロボの基本となるタイプ。いわゆるスターを追っ掛けしてるのでこの名が付いている。見かけによらず凶悪なやつら



タツノオトシゴ？

名前は未定。海のなかに登場するように見えるが、ヒレで空でも飛びそうだ



ししまい？

それぞれ名前は未定。日本のおめでたいお祭りに出てくるような容姿だが…

城内

いよいよ敵のアジトに殴り込み 緊張感あふれる戦いの連続!!

城内はいわば敵の本拠地。敵の守りの壁も厚く、そう簡単には攻略できないだろう。敵キャラは数にものをいわせて総力戦を仕掛けてくる。また、巧妙なトラップが仕掛けられていることも。城内でのバトルは、ゲームのなかで大きな割合を持つステージだ。

城の前にもお付き隊が。さっさと蹴散らして城に殴り込みしてしまおう!!

新手の忍者部隊が陸から、空から次々と出現。ゴエモンのキセルが空を斬る!!

城内にひしめく敵をなぎ倒せ

城内部はダンジョンのような構造になっている。江戸時代の城がモチーフになっている和風ダンジョンで、細かな部屋がいくつもあったりする。忍者屋敷さながらのトラップにも気をつけなければならないぞ。キャラの特殊能力を使って進まなければいけないところもありそう。

幾多の障害を乗り越え、奥に潜んでいる中ボスを倒すなどの目的を果たせばクリア。全国各地に散らばる城に乗り込んで、ネオ桃山幕府の野望を打ち砕き、日本の平和を取り戻すのだ。

狭い通路で完全に囲まれてしまったサスケ。さぁどうする!?

ヤエちゃんがカタナで応戦。ピンとした空気が張り詰める

巨大な花束を手に握ったお付き隊と対峙。後ろにも霊のようにつきまとう影がたくさん…

背後から敵が忍び寄る。笑ってる場合じゃないぞエビス丸!!

廊下にぽっかりと空いた穴。うっかりして落ちたらどこに出るかわからないぞ

いたるところに数々のトラップが

城内のトラップ(!?)のイメージイラストを入手。パズル的要素があったり、ただやみくもに進んでいるだけでは、攻略できないところもありそうだが…!?

将棋の駒の上を飛び回っているうちにも敵が!!

キセルで間一髪のゴエモン。そしてあわれエビス丸…

いきなり火を吹いてきた。ひょっとしてボスなのかも!?

ゴエモンインパクト

ポリゴンインパクトをグリグリ操縦、ダイナミックな3Dバトルが展開

ゴエモン同様、フルポリゴンとなってN64に登場したからくりメカ、ゴエモンインパクト。その巨大なボディを操縦するモードは2種類用意されている。それぞれイベント的な意味合いが強いが、カメラワークなど、ゲームのクライマックスを盛り上げてくれる演出が多数盛り込まれているぞ。

走ってアメリカ大陸を横断!!

ゴエモンたちの呼び声に、ゴエモンインパクトがアメリカから日本まで駆けつける「激走インパクトボンバー」ステージ。まるでレースゲームのように画面が高速スクロールし、スピード感あふれるバトルを楽しむことができるのだ。

障害物はジャンプでかわして、次々と現れる敵は、タックルやハナ小判でなぎ倒していく。ダメージを受けると油(体力)が減少、0になるとクラッシュ。油を切らさずにゴールにたどり着けばクリア。

プレイヤーの視点は好みで設定することができる予定。また、このステージの途中で拾ったアイテムは、3Dバトル時に使用することができるぞ。

↓文字などが入って、前回紹介した画面よりもバージョンアップ。着実に開発が進んでいるようだ



画面解説

①レーダー　視野と敵の位置を表示
②距離メーター　日本からアメリカまでの距離をメーターで表示。右端に到達すればクリアとなる
③1P側攻撃方法　画面ではパンチを使用している
④油　ゴエモンインパクトの残り体力を示す。0になるとクラッシュしてしまう
⑤金　ハナ小判の残り数を表す。残った小判はストックされ3Dバトルでも使える
⑥2P側攻撃方法　内容は③に同じ。現在はハナ小判を武器として使用している

ぶっとばせ!!



↑逆に、サスケのようなからくりメカに吹っ飛ばされてしまった

肉弾戦!!

コクピット視点の3Dバトル

敵ボスのからくりメカには、こちらもからくりメカで対抗するしかない。「激走インパクトボンバー」ステージを無事クリアして日本にたどり着いたインパクトに乗り込んで、コクピット視点で戦うのだ。これまでのシリーズでも似た視点のイベントがあったが、今回は敵もすべてフルポリゴン、そして3Dスティックを使うことで、ゲーム性が大幅に変化。よりスリリングな、臨場感あるバトルを楽しむことができるぞ。

バトルの方法は、基本的には、1対1の「殴り合い」になっている。3Dスティックで相手に狙いを定め、パンチを打ち込む!! うまくパンチが決まれば3D格闘アクションさながらのそう快感まで味わえる!?



↑これは前回紹介した画面と同じもの。これが動くと右の画面のような大迫力に!?



↑↑画面の左右の白いお団子のようなものがゴエモンインパクトの腕。ビヨーンと伸びて、相手を攻撃。ポコポコにしちゃえ

緊急企画!

コナミN64の拠点、KCE大阪を直撃取材

スペースワールド96開催を目前に、コナミのN64開発のすべてを担っている、KCE（コナミコンピュータエンタテインメント）大阪に緊急取材を敢行。KCE大阪は『実況サッカー』シリーズや『パワプロ』シリーズなどの精鋭スタッフが集結しているのだ。今回はKCE大阪の長江勝也氏に、コナミとN64の関わりについてお話を伺った。

――現在発表されている4本がアクション系ですが、これはN64のハード特性を踏まえてのことなのでしょうか?

長江　いや、これはコナミの伝統ですね(笑)。とくに大阪は『スクランブル』や『フロッガー』など昔のアーケードの時代からの流れでできた会社ですから、アクション系に強いというわけでしょう。

――『実況Jリーグ』『パワプロ4』など開発はずっと同じメンバーなのですか?

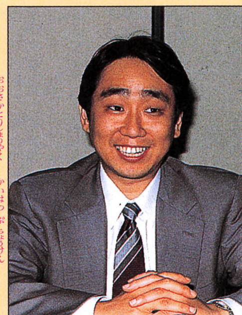
長江　ここ数年ずっと一緒ですね。あのクオリティのものはもう彼らしか作れないような状態でして(笑)。じつはPSで出ている同タイトルは別の開発で、任天堂のハードでしか、あのプロダクションは使わないんです。

――KCE大阪として、今後N64ではどのようなタイプのゲームを予定されていますか?

長江　まずはスポーツものやアクションなど、得意ジャンルをしっかりおさえて、それから新しいジャンルを開拓していこうと思ってます。くわしくはお話しできないのですが、新しいチームで新機軸のジャンルのゲームを準備中です。これからKCE大阪ではN64がメインになります。まだ来年のラインは組んでいないのですが、現状タイトル以外にも格闘などスポーツものでいいものがあれば、やっていきたいと思っています。将来的な希望としては、年間10タイトルくらいずつ、コンスタントに出していきたいですね。



『実況Jリーグ』の開発プロダクション、メジャーエースのインタビューは次回の特集で掲載する予定!!


KCE大阪 長江勝也氏

KCE大阪取締役 開発部長兼CS2研究室長。『実況Jリーグ』『パワプロ4』のプロデューサーでもある

ゴエモン制作委員会をキャッチ

『がんばれゴエモン5』開発プロダクションの、ゴエモン制作委員会のお2人に現在の開発状況、ゲーム内容などを聞いてみたぞ。

――現在の開発状況は…?

汾陽　現在は、謎解きやイベントをシナリオに落としている段階です。とにかくステージ数が多いので、その管理で苦戦しています。

――今回のゴエモンはフルポリゴンで新しい印象を受けますが、システム的にはどうでしょう?

蛭子　基本的には『3』を3Dにした構成になっているのですが、3Dになったことで、ユーザーの受ける雰囲気は随分と違っているのではないでしょうか。

――キャラの動きはモーションキャプチャーを採用されているのですか?

蛭子　プレイヤーキャラはすべてモーションキャプチャーで作っています。各キャラそれぞれに100パターンくらいずつ動きが用意されています。


蛭子悦延氏

開発部　ゴエモン制作委員会ディレクター


汾陽桂太氏

開発部　おもにシナリオ部分を担当

『マリオ64』と差別化を図る

――開発側として、やはり『マリオ64』は意識しないわけにはいかないと思うのですが…?

蛭子　基本的に同じようなアクション要素の面で意識はしていますが、ゲーム性的には『ゴエモン』の場合「攻撃する」という要素が入ってますので、そのあたりでおもしろいものを目指していきたいですね。

汾陽　基本的に、道中は謎解きで、城に入るにはどうすればいいのかといったイベント関係を中心に考えてもらう。城に入ったら敵を倒しつつボスのところまで行く、というような2つの流れで考えてます。『マリオ64』では全編スターを探す雰囲気になってましたが、『ゴエモン』は謎解きをして、敵を倒すといった構成で、差別化を図っていきたいと思います。

――ゴエモンインパクトを操縦するイベントは何回くらい?

蛭子　そんなに頻繁にはありません。「激走〜」もボス戦も3回くらいずつを予定しています。ボス戦についてはゴエモンサイズのキャラと戦うものもありますので。

――今回もミニゲームはありますか?

蛭子　新たに能力を得るためのミニゲームは入れる予定です。単独でミニゲームができるかどうかはまだ検討中ですが、1度体験したものについては何らかのかたちでフォローしていこうと思ってます。

――ユーザーにアピールポイントなどをお願いします。

蛭子　ゴエモンならではの、洋モノやメカニカルでない和風の世界観に力を入れています。また今回は、ゴエモンの原点に戻ろうと思っています。昔のゴエモンにあった、各地方を旅することのおもしろさを追求しますのでお楽しみに。


新『ゴエモン』は来春発売予定を目指し、鋭意開発中!!



プレイOK

12月20日発売予定

9800円

N64 サッカー 64M

コントローラパック専用

最大4人同時プレイ可

実況Jリーグ パーフェクトストライカー



プレイヤーの操作どおりに選手が動き リアルタイムの実況で臨場感満点

9月終了時の全16クラブの選手データを収録しているサッカーゲーム。3Dスティックとボタンの組み合わせでシュートやパスのほかコンビネーションなど実際の選手同様のテクニックがだせる。もちろんコナミゲームでおなじみの実況で試合を盛り上げてくれるぞ。



ゴールを決めて喜ぶ選手たち。ゴールパフォーマンスの種類は数多くある



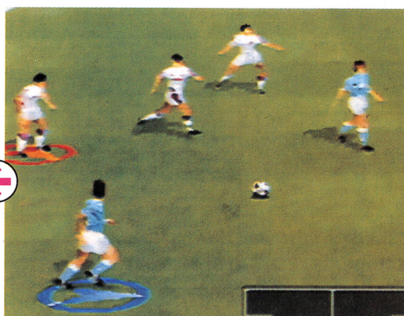
16クラブだけでなく、東西に分けたオールスタークラブも用意されている

ハットトリック達成！



ハットトリックが決まった場合も実況する

ワンツー通りました！

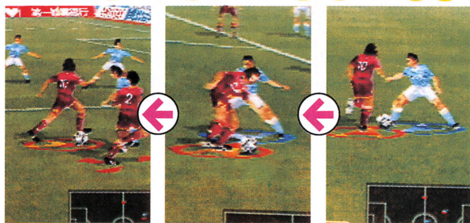


テクニックをうまくだせた場合は…



操作に合わせて実況してくれる

滑らかに動く選手たち



ボールを奪われないための細かな動きが描かれているのだ



手を振ってドリブルする姿も再現！

モーションキャプチャーで選手の動きを再現！

操作する選手は「モーションキャプチャー」という技法によってサッカー選手を取り込み、微妙な動きを再現している。これによってドリブルやパスなど、実際の選手のように細かく動いているのだ。例えば、ドリブルしながら相手の選手が来ていないか周りを見渡したり、ボールを取られないようにブロックする。実際の選手のように動いている姿は必見だ。

各選手ごとに調子が変化！

全選手その試合ごとに調子が変化する。選手の調子は絶好調から絶不調と5段階に表示されるのだ。選手の調子が良ければ数値で表された以上の力を発揮することができ、逆に調子の悪い場合は本来の力がだせないのはもちろん、スタミナがなく後半でバテてしまうことも。また、試合中ケガをしやすくなるので起用方法に注意。

調子は5段階



赤、オレンジは調子が良く、青、紫は調子が悪く、本来の力を発揮できない



調子の悪い選手をそのまま試合にだすと、思わぬところでケガする場合もある

©KONAMI

プレイOK

麻雀MASTER

12月27日発売予定
9800円
N64 麻雀 64M
コントローラパック対応

CHECK IT! MAH-JONG MASTER

今回、ファミマガ64編集部は、『麻雀マスター』の開発部ディレクターである**神戸良治氏**にインタビューを敢行。そのウリについて語ってもらった。

――画面処理が多いにもかかわらず、ずいぶん思考速度が速いですね。

神戸氏 SFCと比べて、おそらく100倍は速くなっています。あまりに速すぎて、何が行われているのか分からなくなる恐れがあるので、ツモのアクションなどを入れて、逆に間を取っているくらいなんですよ。

――登場キャラの豊かな表情も、見ていて楽しいですね。

神戸氏 「相手の顔を見ながら打つ麻雀」が基本ですから。彼ら、19人いるんですが、1人1人性格の設定がちゃんとされています。さらに、そのときどきの「気分」で打ち方が変わったりもするんですよ。

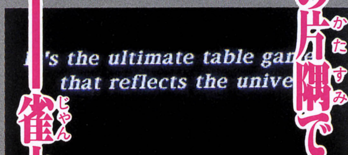
OPENING MOVIE

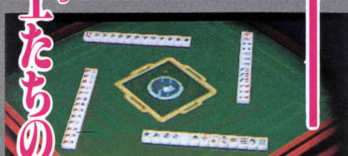
ネオンに浮かぶ街の片隅で――雀士たちのプライドが交錯する！





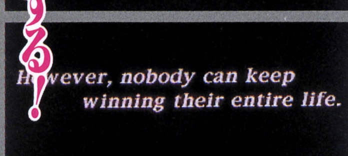






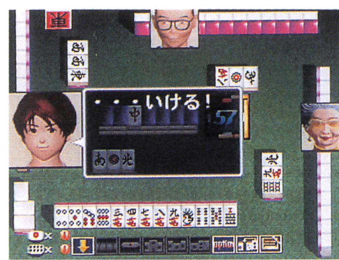






「人間」クサいヤツらと打ちたくないですか？

コンピュータの強さ、スピーディな打ちまわしなど、麻雀ゲームに要求される要素のなかで、おそらく一番求められているのは「キャラの人間クサさ」ではないだろうか。この『麻雀マスター』は、ゲームの基本部分をおさえつつ、「人間クサさ」の表現にかなりのウエイトが置かれているのだ。



N64のパワーのおかげで思考時間は短い。でも、麻雀ってそれだけじゃダメなんだよね

麻雀クラブの楽しい面々

ゲーム開始後、プレイヤーはまず「サウスエンド倶楽部」という麻雀クラブに入会する。ここには7人の会員がいて、好きな面子で打つことができるぞ。また、フリー雀荘「九龍」では別の12人がプレイヤーを待っている。みんなそれぞれ違った思考パターンを持った、クセのある連中ばかりだ。

あなたが最も好印象を持ったメンバーは誰ですか？
内田勇生(Yuuki Uchida) Age20
『SouthEnd』の近くに下宿する美大生・麻雀に対して真剣で、情熱だけは人一倍

クラブ入会時に、好印象を持ったメンバーを決定。これがゲームにどんな影響を及ぼすのかは、まだ不明

リアクションが楽(憎ら?)しい



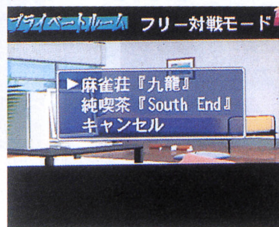
リーのみで「何、それ?」。ムカッ！

純喫茶South end倶楽部の仲間たち

名前	タイプ
長山 静	手役重視タイプ
奈室 初恵	麻雀初心者タイプ
松村三九朗	アガリ執着タイプ
樹村 卓	決め打ちタイプ
尾崎 順一	セオリー重視タイプ
内田 勇生	情熱家タイプ
蟹沼 選子	ドラ執着タイプ

ストーリーモードで武者修行

『麻雀マスター』には4つのゲームモードが用意されている。そのなかでも、最強位リーグに参加してその頂点を目指す「ストーリーモード」が最大のウリだ。



プレイヤーの部屋。ここから雀荘へ出掛けたり、パソコンネットで麻雀をすることもできます

タイトル戦 ◀▶ 最強位リーグ月例戦

天鳳位 決勝戦
ろしければ、決勝戦の方に移らせていただきたいと思います

最強位Cリーグ月例戦	
1 愛野目盛	+23
2 矢崎 通	+10
3 E.D.パーピン	±0
4 工藤 紅	-9
5 内田勇生	-24

月に1度行われる「最強位リーグ月例戦」と各「タイトル戦」で腕を磨き、"最強位"の称号をその手に！

©KONAMI

★★★★★★★★★★★ ブースNo.21

エニックス

プレイOK

11月22日発売予定

9800円

N64 アドベンチャー 64M

コントローラパック専用

ワンダープロジェクトJ2

機械人間の少女"ジョゼット"にいろんなことを教えてあげよう!

機械人間の少女ジョゼットに人間の行動、心、習慣などについて教えてあげる。このゲームを言い表すとこうなるだろう。

主人公であるジョゼットは赤ん坊のように、まったくといっていいほど何も知らない。そんな彼女はことあるごとにプレイヤーであるキミに質問を投げかけてくる。そんなジョゼットにアドバイスをしてあげつつ行動を見守り、彼女を一人前の人間(?)にしてあげるのが目的なのだ。素直なジョゼットがどう変わっていくかはプレイヤーの気持ちしだいだ!

見えない力を感じるわ。ヘンじゃないよね?

ジョゼットとコミュニケーションをとるだけでも十分に楽しめるはず

バードがパッドを差し出したら、ジョゼットの問いかけに答えてあげよう

何にでも興味を持つ彼女に3つのボタンで答えよう

ジョゼットは何かわからないことがあったり、プレイヤーとお話ししたくなったりすると、質問をしてくる。そんなときは鳥型ロボットのバードを通じてコミュニケーションをとろう。使うボタンは青(A)、緑(B)、灰(R)の3つのボタン。詳しい説明は以下で。

どうしたらいいの?

考えて…と

それだけじゃないのかなあ・・・?

何か分からないことがあると、自分で答えを出そうと考え始める。腕を組む姿がキュート♡

何か言わなきゃダメなの?

考え終わって答えが出ると、それが正しいかどうかをプレイヤーにたずねてくる

青ボタン 肯定を表すボタン

Aボタン。質問に対する答えが○だと思うときや、好意的なときにはこのボタンで答えてあげよう。間違っているんじゃない? と思う場合に○と答えてもいいが、そんなことを続けていくと、イケナイ女のコになってしまうので要注意。プレイヤーからお金をくすねるという荒技を身につけてしまうことも…。

なにかオシャベリしたいネ?

バードが羽でマルのポーズをとる。ジョゼットの気分によって、その後の行動もいろいろ変わる

緑ボタン 否定を表すボタン

Bボタン。質問に対する答えが×だと思うときや、否定的な場合にはこのボタンでビシッと答えてあげよう。ジョゼットがカワイイからって甘やかしちゃダメ。ちなみにボタンを1回押しだとバードが首を横に振るだけだが、2回以上押すとバツの看板を振りかざし力いっぱいNO! の意思表示をしてくれる。

そうなの・・・。何か、たまに悪いことがしたい気がするの。

バードがバツの看板を出す。看板をにぎれるバードの羽ってどういう構造になっているんだろう?

灰ボタン 無視を表すボタン

Rボタン。質問に対する答えがどちらでもないと思うときや、無視したいときにはこのボタンで答えて(?)あげよう。しかし、ジョゼットはほとんどの場合、無視されたか聞こえなかったとしか受け取ってくれない。このボタンを連打すると、イジケるジョゼットが見られてちょっとイイ感じ♡かも。

ムシされちゃった・・・。

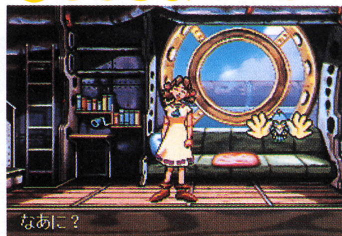
この場合、バードはポーズをとらない。ボタンを長い時間押さない場合も同じ結果になる

©ギブロ/ミント/エニックス ※このソフトはコントローラパックが同梱されています。

こちらから話しかける時は青と緑のボタンを使う

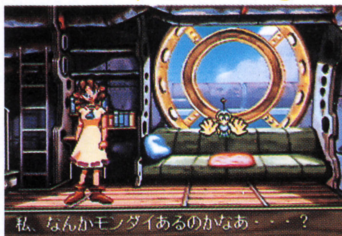
「ジョゼットから話しかけられるのを待ってはいられん！ もっとお話ししたいんだ！」という人は、青（A）ボタンか緑（B）ボタンをポチッと押してみよう。そうすると自分からジョゼットに話しかけることができるのだ。青ボタンを押したときは「ねえねえ、ジョゼットちゃん♡」とやさしく声をかけた感じになる。緑ボタンの場合は「コラッ！ ジョゼット！ こっちにこいっ」と怒りながら声をかけた感じだ。ジョゼットの感情の度合いによって使い分けよう。

青ボタンなら…



うれしそうな反応を見せる。こっちもなんだかうれしい！

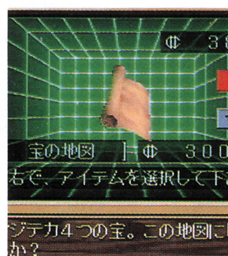
緑ボタンなら…



ちょっとオドオドしてる。思わず良心の痛む瞬間

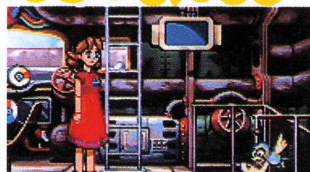
アイテムを使ってジョゼットのお勉強

ジョゼットを立派なレディになるよう導くには、数々のアイテムの使い方を覚えさせないとダメ。アイテムを使うことでイベントが起こることもあるので、何だこりゃ？ というアイテムもバンバン使わせよう。画面内にアイテムを出して、Zトリガーで注目させる。そうするとアイテムを使ってくれるので、その行動が正しいか、間違いかを教えてあげよう。

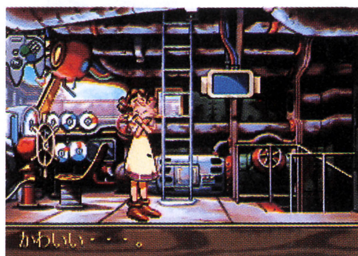


アイテムはもともと持っている他にもショップで買える

Zトリガーでアイテムに注目



バードをアイテムの所に移動させる



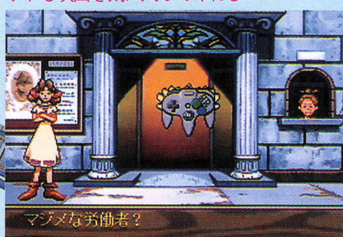
反応は蹴ったり、頭の上にのせたりとさまざま。その行動に見合った答えを返してあげよう

ブルーランド島を巡って人との付き合いを覚える

一人前になるためには、人とのコミュニケーションをとることが大事。物語の舞台となるブルーランド島は人工島メガフロート・ノアとブルーランド本島の2つに分かれている。この2つの島を行き来することで、ジョゼットは人との付き合い方を覚えていくのだ。

人工島メガフロート・ノア

シリコニアン帝国がブルーランド島に住んでいた漁師たちを移すために作った人工島。帝国の占領下にあるとはいえ、きゅうくつに生活しているといった感じではない。病院や港など生活に必要な施設のほか、居酒屋や映画館といった娯楽施設も充実している。島の真ん中にある女神像が印象的。



映画館では5つの映画が見られる。ジョゼットも映画を気に入ってくれる

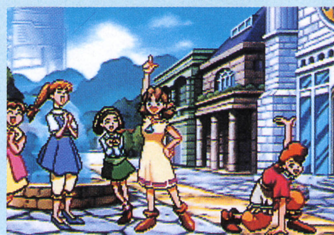
一見何もなさそうなごみ捨て場

ブルーランド本島

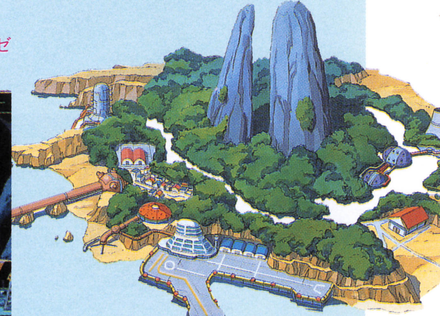
プロトンというエネルギーに利用できる鉱石が採れるため、占領されてしまった島。施設自体も格闘場や駐屯地、といった軍関係のものが多い。プロトン鉱石の採掘場ではバイトもできる。職業登録のできる役所などもあり、結構行き来することになるはず。



つるはしを振るうたくましいジョゼット。ここも稼げる場所だ



広場では映画スターのジャイケルといっしょにダンスを踊ることも



INFORMATION

またまたナマのジョゼットに会える！

イベントはないけれど、東京ゲームショウでもお目にかかれたジョゼットな女のコたちが出現する予定。今回は果たして何人のジョゼットがいるのかな？ さらにN64の新作アクション『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』も出展予定。



これは東京ゲームショウのジョゼット

ブルーランド島で起こるイベントをジョゼットの日記でチェック！

ブルーランドで起こる出来事を一足先に紹介したいので、ジョゼットの日記をちょっとだけ見ちゃいましょう。ジョゼットに見つかるときっと怒るので、こっそりと読んでね。

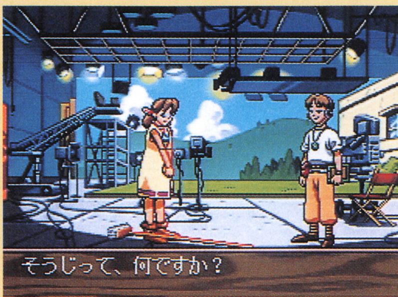
私、女優になります！

△月◇日
今日、撮影所に行ったら、何と！映画のオーディションが始まるって話があったの！映画って面白いし、出たいと思ってたし、これはチャンス！で…1回目はあえなく失敗だわ。でも、オーディションで言われた「そうじ」って何だろ？プレイヤーさん、教えてくれないかなぁ。



オーディションが始まるっ！バールさんもライバルになりそう





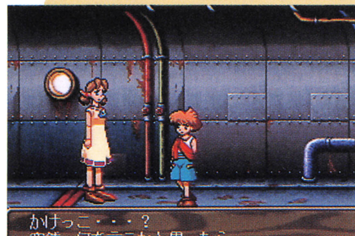
初めての挫折…。でも、がんばる！



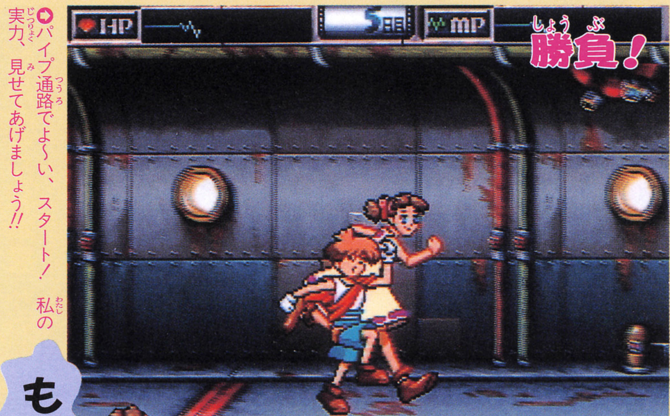
これが私の女優人生の第１歩になるのね

ポッコとかけっこ

△月□日
今日はいい気分だったので、ポッコを許してあげることにしました。でも何でかけっこしたがるのかな、あの子。自分の足が速いところを見せて自慢するつもりだったりして。



私のほうが大きいし、どう見ても有利だと思うでしょ？



パイプ通路でよ〜い、スタート！私の実力、見せてあげましょう!!



ううっ、負けた…。ポッコ…あなどれないわ

採掘場で…出た！

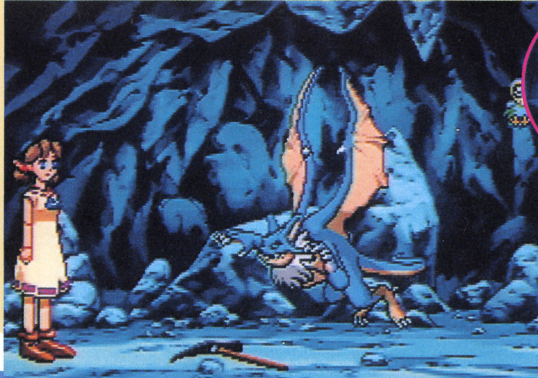
△月○日
も〜ビックリー。何であんなのが採掘場にいるのかな？あの青い怪物、空を飛んでたなぁ。あんなのにとおせんぼされたら奥に行けないじゃない！宝箱があるって話もあるのに…。





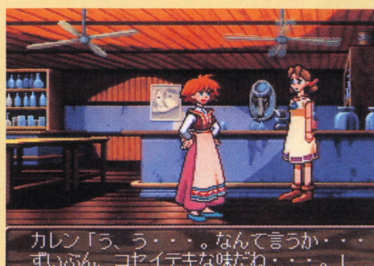
おっと、こんな危ない場所を放っておくなんて、シリコニアン許すまじ！

これくらいの穴なんて、私にかかればちょろい、ちょろい。フッ…



この青い生物は何？百科辞典でも見たことがないわ…





まずいならまずいってはっきり言ってよね

世界一のシェフなの?

△月♡日
マズイ、マズイと言われてきたお料理だけど、ついにやりました! カレンさんがやっと「うまい」って言ってくれた♡ なのに、グルメンさんって人? 「何かが足りない」だって。世界一のシェフって言うくらいだから、そうなんだろうけど…。調味料じゃないとしたら、わかんないよ〜。



見た目はちょっと変わった人だけど、料理を見る目は確からしいわ



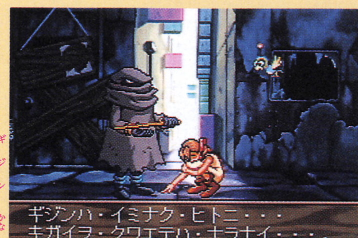
ちょっとコツをつかめば、ね



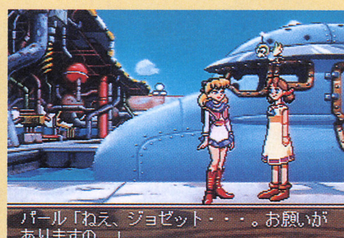
こうなったら特訓よ! 見てらっしゃい

裏通りに…何?

△月×日
も〜、今日は最悪な1日だった! 裏通りでゲドーってヤツが襲って来るんだもん。こういうときに機械人間は人間に危害を加えちゃいけないってインプットされてるの、ジャマだなぁ。それにしてもサファイアさん、強かった〜! でもさすがにあれだけの人数相手じゃ無理だよね。もし、あっジョゼットが戻ってきたっ! いいところだったけど、続きはゲームで楽しんでね。



うっ、これが機械人間の悲しい「さが」ってやつね…



パールさんの頼みなら、ね



こ、こんなに…。いくらサファイアさんが強くても…。もう、だめかもしれないっ



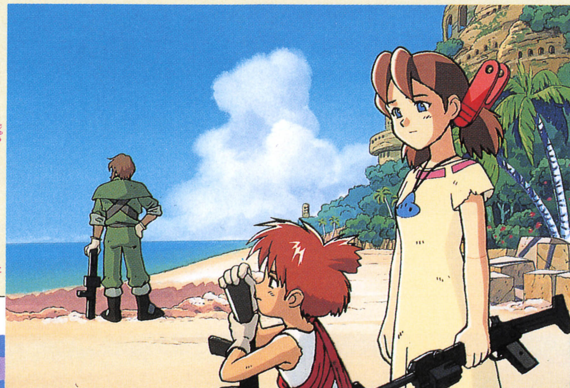
サファイアさんがとても眩しく見えたわ♡


耳より速報 おまけシール&プライベート写真

ジョゼットフリークもニヤリとする情報を2つお届け。まず1つ目。『J2』にコントローラパックが付いてくるのは知ってるよね。そのパックに貼れるシールがおまけに付いちゃうぞ! もう1つはジョゼットの新着写真。今までと違ってなにやら緊迫した雰囲気が…。背を向けている男が何者かも気になるところ。



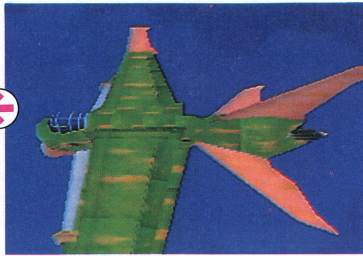
パッケージと同じデザインだ


ジョゼットに銃なんて、すごく似合わない取り合わせだけど、まさか

ポリゴン空間の海や空で船や飛行機を操縦できる！

イベントのなかには、乗り物を操縦できるものがある。ここでは潜水艦と戦闘機の2つの乗り物を紹介するぞ。どちらも3Dスティックをグリグリと動かしてポリゴンの空間を自由に動き回れるものになっているのだ。ちょっとしたミニゲームといった感じだね。





⬅➡地上からさっそうと飛び立つシーバ。このシーンもカッコイイのでよーく見ること

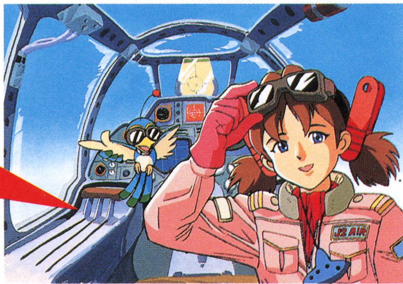
空中戦ならお手のもの 戦闘機シーバ



これまでもジョゼットがシリコニアンの戦闘機シーバを発見するというイベントを紹介したが、本当にシーバに乗れるのだ（もちろんジョゼットが操縦方法を覚えていることが必要）！ 操縦方法は、プレイヤーが指示を出して、ジョゼットが実際に操縦するという設定。背景や空中にあるものなどすべてポリゴンで作られているので、ブルーランド島をいろんな角度から眺めたり、敵のシーバの周りをグルグル回ってみたりといったこともできるぞ。

⬆広い空を縦横無尽に飛び回るこの快感。そんな快感を邪魔するやつなんて、撃ち落としちゃえ！

ジョゼット、いっきまぁ〜す!!



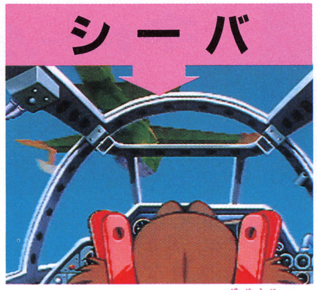
⬅パイロット姿も凛々しいジョゼットです

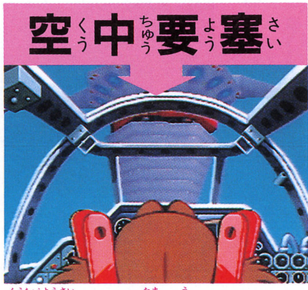
敵は同じくシーバ

戦闘機だけに、敵機を撃ち落とすこともできる。敵はシーバ。攻撃しても反撃してくることはない。ジョゼットに人殺しなんかさせられるか！ という人も安心めされ。シーバの中は無人なので、心置きなく（?）撃墜してしまおう。



⬆Zボタンで機銃を撃つことができる



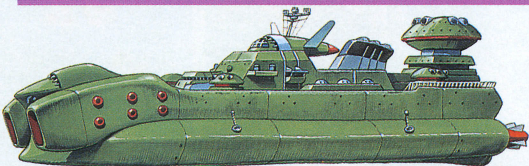


⬆シーバはぶつからなければ大丈夫だが、空中要塞のほうは弾を撃ってくる

『J2』乗り物図鑑① ーシリコニアン編ー

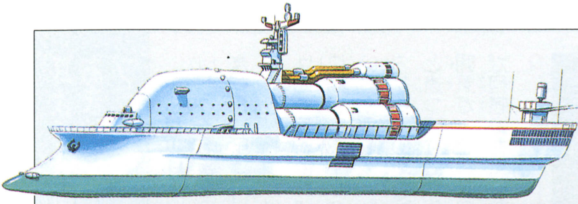
ここではゲームに登場する乗り物を紹介。シリコニアン側の乗り物はちょっと物騒な戦艦と輸送船の2隻。コミュニケーション編である第1部には登場しないようだ。

駆逐艦クラドセレケ



⬆シリコニアンの科学者フラーケンが設計した駆逐艦。こんな戦艦がブルーランドを襲うことがあるのだろうか？

輸送船テローダス



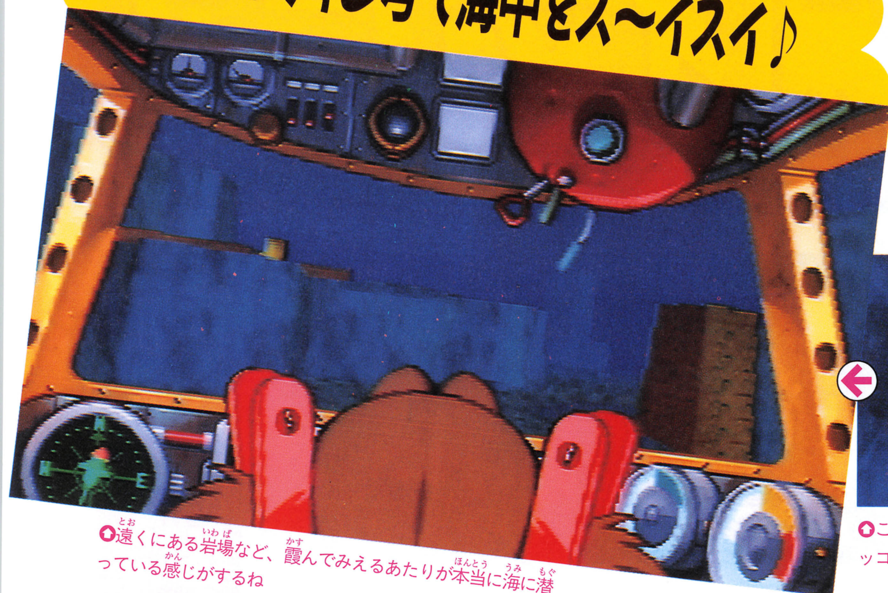
⬆武装はまったくしていない輸送船。何かを運んでいるときは、クラドセレケが護衛についているようだ。登場は第2部か？

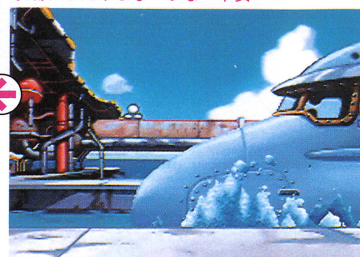
ドルフィン号で海中をス〜イスイ♪

海中ならまかせとけ！ 深海船ドルフィン号

今まではジョゼットのお家としての一面しか見せていなかった深海船ドルフィン号。しかし、やっと深海船としての雄姿を見せるときがやってきた！

ドルフィン号もシーバと同じく3Dスティックで海の中を自由に動き回ることができるぞ。シーバと違うのは、Aボタンで加速、Bボタンで減速といったスピード調整ができること。空と違って障害物が多いので、微妙な操作が必要なためだ。Zボタンを押すことで、網を飛ばして魚や物を取ることもできるぞ。

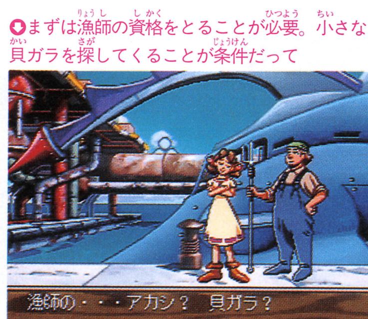

遠くにある岩場など、霞んでみえるあたりが本当に海に潜っている感じがするね


さあ、出発だ！ 古い船だから、水漏れしたりしないかな…不安


こうして見ると、ドルフィン号もなかなかカッコいいでしょ？ 名前のとおり、形はイルカ

漁師のアルバイト

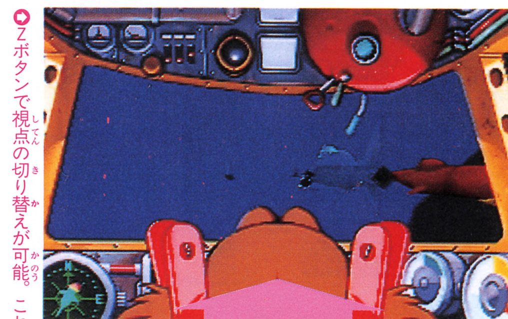
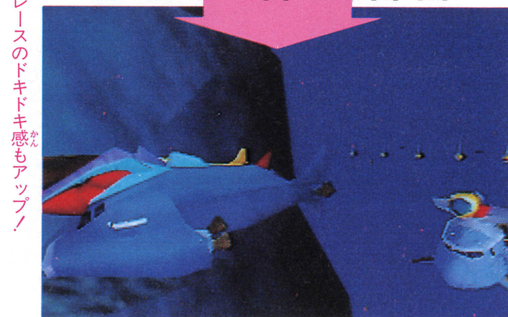
ドルフィン号の操縦をマスターしたら、漁師のアルバイトにチャレンジ！ 目の前をスイスイと泳ぐ魚に網を投げつけるという簡単な操作でOK。魚は結構高く売れるので、お金が少なくなった場合にオススメなのだ。



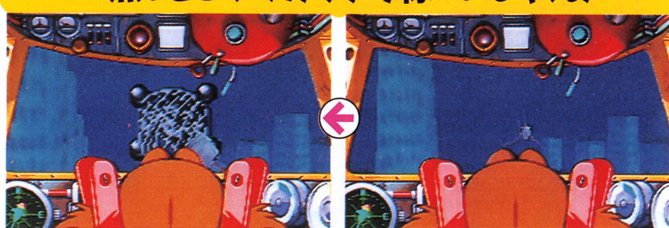
まずは漁師の資格をとることが必要。小さな貝ガラを探してくることが条件だって

深海船レース

海の中のあるポイント、そこでは深海船のレースが行われているのだ。もちろん参加もできるが、プレイヤーはジョゼットの腕前を拝見！ という形になっているので、操作は不要。このレースに勝つには、ジョゼットに操縦の特訓をすることが不可欠だが、ドルフィン号は旧型の船なので勝つことは難しい。でも、特訓しだいで優勝することも夢ではない！


視点切り替えは自由

Zボタンで視点の切り替えが可能。これでレースのドキドキ感もアップ！

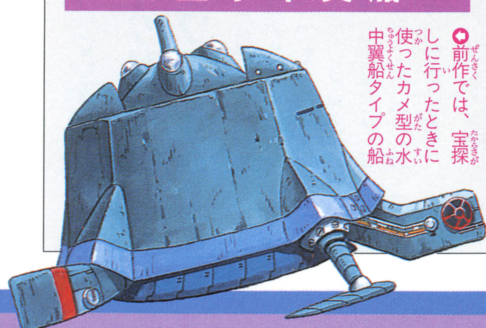
魚をとってガッチリ稼いじゃえ！


目の前に魚が見えたら、チャンス！ 魚の動きを読んで、網を打ち出すのだ

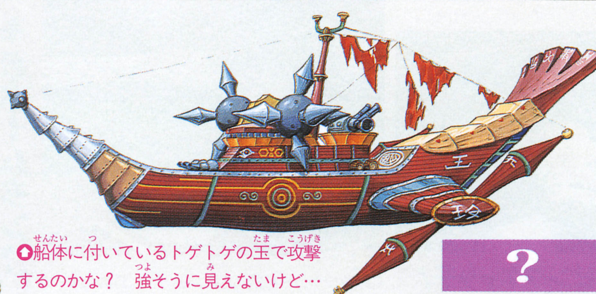
『J2』乗り物図鑑② —？—編

カメ型の船は前作の『J』にも登場した船。出番はあるかな？ もう1隻はみたところこの世界には似つかわしくない中華な雰囲気を持った船。形からして遊覧船といったふうではないけど…。

カメ型水中翼船


前作では、宝探しに行ったときに使ったカメ型の水中翼船タイプの船

？


船体に付いているトゲトゲの玉で攻撃するのかな？ 強そうに見えないけど…

★★★★★★★★★★ ブースNo.4

イマジニア

プレイOK

12月20日発売予定
9980円

N64	野球 64M
コントローラパック専用	
最大4人同時プレイ可	

超空間ナイター プロ野球キング

フルポリゴンで描かれた球場で2頭身キャラが活躍する

ゲーム上のグラフィックすべてがポリゴンで描かれているこの野球ゲーム。選手はカワイイ2頭身のキャラクタで、しかも表情まで描き込まれているのだ。選手には調子や守備位置の適正があり、その善し悪しが試合に影響する。また4人同時の対戦、協力プレイも可能で、プレイヤーだけのオリジナル選手を作ることができるぞ。

4人同時プレイも可

協力プレイや2対2に分かれての対戦もできる

チャンスのときに三振すると凍るのだ

オリジナルキャラも作れる

作成したキャラをトレードすることも可能

試合前に3球だけ投球練習をすることができる

バッターボックスで地面をならす松井選手だ

カッコイイ!

MVPの商品の豪華な車。ゴールドキーが輝く

海岸線にヨットが何隻か確認できる。とてものどかで、南国ムードが漂っているぞ

数ある球場の中でも異彩を放っているのがこの「メジャービーチスタジアム」。砂浜に作られたリゾート球場だ

球場や設備もすべてポリゴン

選手だけでなく、球場や設備もみ〜んなポリゴン。オープン戦では15種類の球場から選択できる。なかでも「メジャービーチスタジアム」は綺麗なオリジナル球場だ。

ポリゴン選手がグリグリ動くオープニングデモ

いきなり始まるオープニングデモだけでも、その滑らかな動きにビックリする。多彩なカメラアングルと軽快なミュージックにのせて、ポリゴン選手たちがグリグリ動き回るぞ。

おしい〜〜〜!

滑りこんだまではよかったが、無情にもボールは後ろにそれた

ジャンピングキャッチ!

目をつむっていて捕れるのかな?

予告ホームラン!?

実はバットを構え直しているだけみたい

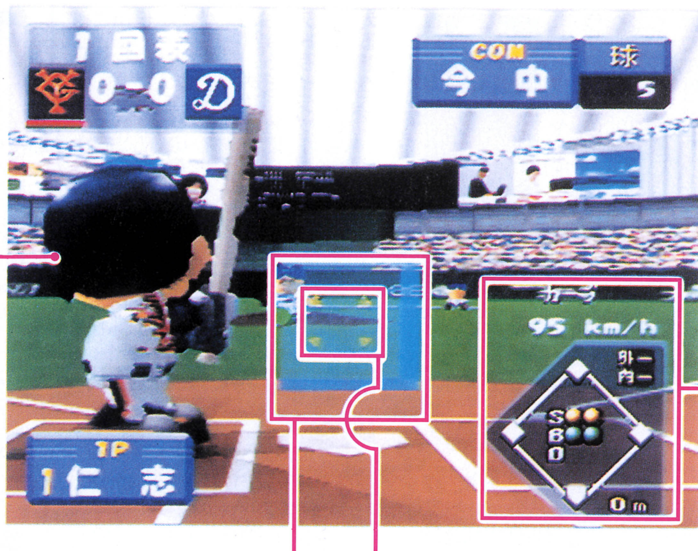
©Genki Co.,Ltd.／Imagineer Co.,Ltd.／(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム

独自の操作方法に慣れることが勝利への近道となる

操作は3Dスティックの性能をフル活用。ピッチャーのコントロールや、バッターのスイング位置などを微妙にコントロールできるのだ。最初は思い通りに操作できず、ちょっと戸惑うかもしれないが、慣れればストライクゾーンギリギリに投げたり、バッターの手元で変化させることも可能だ。

ゲーム画面の状況が一目で分かる

ゲーム画面は基本的にバックネット裏から見た視点で展開していく。選手の名前や得点はもちろん、風速や守備位置、カウントなどの現在の状況が一目で分かるのだ。



状況 現在のカウント、出塁状況、内野、外野のシフト状況、スピードガン、球種などが一目で分かるようになっている。とても見やすい配置だ。

フィールド フルポリゴンで描かれた球場と選手たち。視点は状況に応じて、コンピュータが的確なカメラアングルで見せてくれる。切り換えもスムーズで滑らかだ。

ストライクゾーン バッターのストライクゾーン。この枠の中にボールが入ればストライクとなる。ボールを見送ると表示されるのだ。

カーソル バッターのカーソル。球筋にカーソルを合わせて、黄色から赤色に変わったらバットを振るのだ。選手によって大きさが違う。

ガンガン打とう！ 攻撃編

バッターはピッチャーが投げたボールにカーソルを合わせ、Aボタンで打つことができる。カーソルの大きさには個人差があり、ミート打法が得意な選手はカーソルがデカいのだ。また初心者に親切なロックオン機能もあるぞ。


ロックオンモードにすると球をとらえやすい


見事にボールをとらえた瞬間。ストライクゾーンの甘い球は見逃さずに打っていこう


カーソルは3Dスティックで自由に動かすことができる。うまく合わせてバットの芯でボールをとらえるのだ

きっちり守ろう！ 守備編

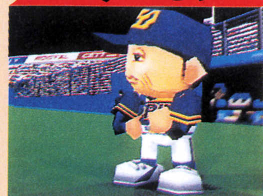
ピッチャーは3Dスティックで球種を選択した後、Aボタンで球を投げられる。投げた後に球の曲がり具合をコントロールする。またフライの打球は落下地点にカーソルが表示されるので、そこに野手を合わせるだけでOKだ。


打球の落下地点には黄色いカーソルが表示


あ、打たれた。このとき瞬時に打球の方向を判断できると打球の行方を追いかけやすい


投げた球筋は緑色で表示され、見送ると黄色に変わる。危なくど真ん中に投げてしまった。見送ってくれてラッキー！

ウ〜ム


今年の日本一監督、仰木監督が何やら考えているみたいだ


3塁をまわって滑り込む態勢だ

突っこむぞー！


実際には次々とスイングしている場面だ

カキーン

カキーン


気持ちイイぐらいの素晴らしいスイング

選手を成長させることができる育成モードは全部で5種類

選手は「育成」モードで練習することで成長させることができる。全部でポジションごとに5種類のモードがあり、それぞれ目的に応じて選択するのだ。練習した選手が成長するうえ、実際に遊ぶプレイヤーも操作方法に慣れる練習にもなるぞ。特に「投球練習」は、ストライクゾーンの広さを知るにはとても便利な練習モードだといえるだろう。



5種類の練習メニューの中から好きなものを選択。ガンガン練習して成長させよう



ガラスを打ち壊せ 投球練習

キャッチャー前に設置されたガラスを20球のうち何枚割れるかを試される。レベルは0～4まであり、レベルが高いほど難易度が上がり微妙な3Dスティックさばきが必要となってくるぞ。20球投げ終えるとコーチから練習結果のコメントをもらえるのだ。パーフェクトを目指してがんばれ。



レベル0は9枚のガラスを割るのだ

難しいぞ！



レベルが上がると球種を指定してくるのだ



練習の結果を監督とコーチが評価してくれるぞ



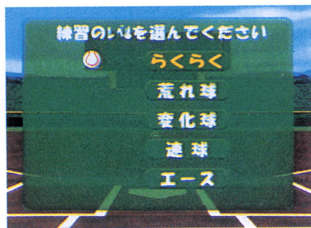
ヒットを打とう！ 打撃練習

フリーバッティングを20球行い、何本ヒット性の当たりがあったかを試される。レベルは「らくらく」から「エース」まで5段階。「エース」になると緩急、変化球が自在で打つのがとても難しいぞ。



まずは誰を練習させるのかを選択。今回はイチローを選んでプレイしてみた。カーソルがデカイので打ちやすいのだ

レベルは全部で5段階。「らくらく」レベルは遅いストレートしか投げてこないのでホームラン競争のようだぞ





いかにイチローといえども「エース」レベルを打つにはプレイヤーの技量が必要だ

パーフェクトを目指せ



ライナーに飛びつけ 内野・守備練習

シートノックを20球受けて、何球さばけるかを試される。ただ捕るだけではダメで、ちゃんと1塁に素早く返球しなければならない。間違ってほかの塁に送球してもポイントにはならないのだ。レベルは0～4の5段階で、打球の落下地点や打球の方向に差がでてくる。レベルが高くなると打ってすぐに反応できる判断力が必要だぞ。

打って



「いくぞお！」の掛け声でノック開始

捕って

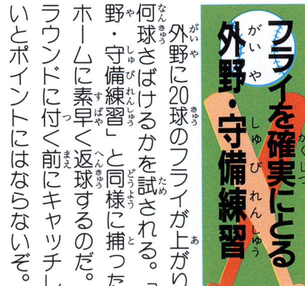


打球は速い。落ちついて捕球しよう

投げる



捕球したらすばやく1塁に返球だ！

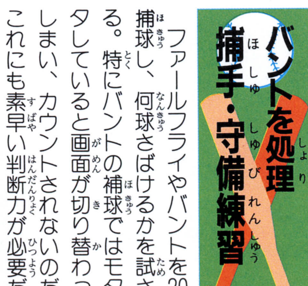


フライを確実にとる 外野・守備練習

外野に20球のフライが上がり、何球さばけるかを試される。「内野・守備練習」と同様に捕ったらホームに素早く返球するのだ。グラウンドに付く前にキャッチしないとポイントにはならないぞ。



外野フライを無難にキャッチ。返球を忘れるな



バントを処理 捕手・守備練習

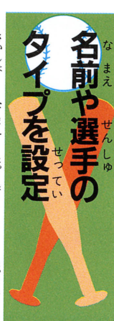
ファールフライやバントを20球捕球し、何球さばけるかを試される。特にバントの補球ではモタモタしていると画面が切り替わってしまい、カウントされないのだ。これにも素早い判断力が必要だ。



バントの捕球はボールを見失いがちになる

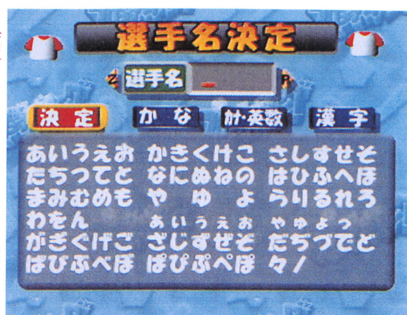
エディットモードでオリジナル選手を作成できる

「エディット」モードでは、プレイヤーだけのオリジナル選手を作ることができる。顔や体型の設定はもちろん、ポジションや投球、打撃フォームまで決められるのだ。特に顔のグラフィックの設定は、ヒゲやメガネなどのオプションも充実しているので、いろんなパターンの顔がつくれる。またコントローラパックを使うことによってキャラクタを保存できるぞ。



名前や選手のタイプを設定

最初に名前を入力する。入力が終わったら投球の左右、打席の左右を決め、内野手、外野手、捕手、投手の4種類の中から好きな守備位置を選ぶのだ。ホームランバッターを目指すもよし、豪速球ピッチャーを目指すもよし。イメージを膨らませよう。



↑名前はひらがな、カタカナ、漢字、アルファベット、数字が入力できるのだ



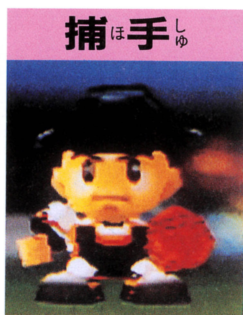
↑どんな選手をつくるかはプレイヤー次第。設定が細かいので理想に近いものができる

どのポジションがお好き？

投手



捕手



野手



速球派か技巧派か投手データ設定

守備位置の設定で「投手」を選ぶと「投手タイプ決定」画面になる。ここでは「先発、リリーフ型」の決定、「速球、技巧派」の決定、投球フォーム、得意球種を決めることができる。例として、「先発型、速球派、トルネード、フォーク」と設定すれば、メジャーリーグで活躍中の野茂投手に似たキャラを作ることもできるのだ。



↑「先発型」はスタミナがあり「リリーフ型」は連投が可能だ。その中間もある



↑投球フォームも選ぶと、右の画面で実際に選手がフォームを再現してくれる

振り子打法も使える打者データ設定

守備位置の設定で「内野手、外野手、捕手」を選ぶと「打者タイプ決定」画面になる。ここでは「長打力、ミート力、守備力、走力」をそれぞれ5段階のポイントで設定する。ポイントの内訳がその選手の個性となるのだ。もちろん打撃フォームも設定でき、あの「振り子打法」まで選べてしまう。第2のイチローとなれるかな。



↑どういったフォームか解説も入るぞ

顔や体型を自分の好みで選択

最後にそのキャラクタの見た目を決める。顔、メガネ、ヒゲ、体型、グローブ、バット、てぶくろ、背番号の8種類の項目があり、それぞれプレイヤーの好みに合わせてキャラを作っていく。どの項目ともパターンが豊富なので、カッコイイ選手を作るも、ヘボい選手を作るも、プレイヤー次第。

ついに完成！



↑ダンディな選手が完成。背番号はもちろん64

INFORMATION

そのほかに3タイトル出展予定

イマジニアのブースでは『超空間ナイター プロ野球キング』のほかに3本のN64タイトルの出展を予定している。本格的なサッカーゲーム『Jリーグダイナマイトサッカー64』、中世ヨーロッパが舞台のRPG『魔法聖紀エルテイル(仮称)』、ラリー風のレースゲーム『マルチレーシング チャンピオンシップ』の3本。いずれもロム出展かビデオ出展かは決まっていない。



↑出展予定の一つ、『Jリーグダイナマイトサッカー64』。綺麗なグラフィックだ

©A・MAX Co.,LTD.

ブースNo.1

セタ

プレイOK

11月29日発売予定

9800円

N64 ゴルフ 64M

コントローラパック専用

最大4人同時プレイ可

栄光のセントアンドリュース

全英OPENが開かれるゴルフ発祥の地 神の創りたもうたオールドコース

ゴルフの4大トーナメントのひとつとして"全英OPEN"を開催している「セントアンドリュース」のオールドコース。このコースをプレイすることはプロゴルファーたちの憧れであり目標でもある。ゴルフ発祥の地としても有名な、歴史あるコースを忠実に再現したのがこのゲームだ。神が創りたもうたといわれるように、人間の手がほとんど加えられていない独特の地形をプレイヤーはまわり、ゴルフのプレイを満喫できる。またこの地方の移り変わりやすい気候も再現しているので、より一層雰囲気を味わえる。そしてそのプレイをより快適なものにしてくれるのが、N64の3Dスティックの存在だ。これによりプレイヤーはより感覚的にショットを打てるのだ。プレイヤーを育成するモードもあり、自分の作ったゴルファーでプレイできる。

イギリスの名門コースを忠実に再現



海沿いにあるセントアンドリュースのコース

霧のかかった景色はこのコースではお馴染み

実際のオールドコースをN64の中で再現。セントアンドリュースがキミのもとに

名所といわれる景観をながめながら

このゴルフ場は自然のままのレイアウトを残し続けている歴史のあるコースであり、当然ながら名所といわれているところや独特なコースレイアウトなどもゲームの中で再現している。例えば17番ホールの右側に建ち並ぶホテルや、コースのそこかしこに点在している数々の深いバンカーなどがそうである。また「セントアンドリュース」でプレイをするものにとって名所中の名所といわれる最終18番ホールの"スウィルカンブリッジ"も再現されていて、プレイヤーはこれらの有名な風景を眺めながらゴルフのプレイを楽しむことができてしまうのだ。

スコアリーダーでこの橋を渡りたい

最終ホール。トッププロでもスウィルカンブリッジを渡るときにいろいろな思いが頭をよぎる



15番ホールのサザーランドバンカー。昔、ここを埋めるか否かで論争があったのだ

17番ホール名物、コース脇にそびえるホテル。窓ガラスに打ち込む人も多いとか

©SETA CORPORATION／LICENSED BY ST.ANDREWS LINKS TRUST／小学館プロダクション／撮影　秋山真邦

3Dスティックを使うことで微妙なコントロールをボールに伝えられる

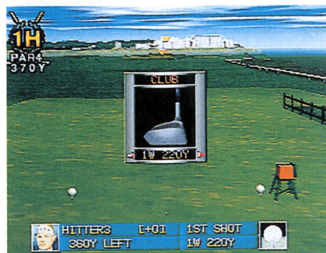
このゲームの特徴は3Dスティックでショットの操作を行うことだ。ショットを打つ方向や力加減なども3Dスティックひとつで調節でき、実際にクラブを振るような感覚でプレイできるのだ。そのため、プレイヤーはより一層、プレイに感情移入できる。

ボールを配置してクラブを選択する

最初はティ位置を決めてボールを配置する。クラブは基本的に自動で選択されるのであまり深く考えなくてもプレイはできるが、ランクの高いコース攻略をするならば14本の手持ちのクラブから最適のものを選ばなくてはならない。



コースによっては、ティ位置がコースを攻略する際にけっこう重要だったりする



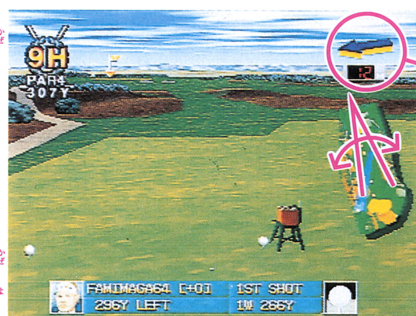
プレイヤーのイメージするショットのために、14本のクラブから適正なものを選ぶ

ボールを打つ方向と打点の位置を決める

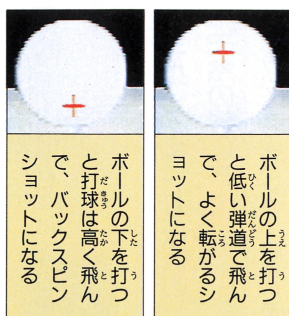
クラブが決まったら、打球の方向を決めてボールを打つポイントを指定する。これによりボールをコースのどこに打つのかが決まる。ナイスショットを打つためには、このときコースに吹いている風を計算にいれることが大事だぞ。



ナイスショットを打ちたかったら、風の向きと強さとを必ず確認しよう！



風をあまくみてはイケナイ。風を読んでから、打球の方向を左右にズラせ



ボールの上を打つと低い弾道で飛んで、よく転がるショットになる

ボールの下を打つと打球は高く飛んで、バックスピンショットになる

3Dスティックを使って打ち方の実践編

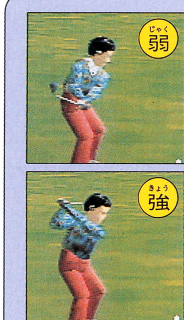
打つ方向などが決まったら3Dスティックを使う。ここでの操作が最終的な打球を決定するので、ポイントとなる2つの動作について紹介。1つめはクラブを振りかぶる動作。これは画面の中央の「パワーメーター」を参考に、3Dスティックを手前に倒すことによって行われ、倒す向きと倒し加減により調節する。2つめはクラブを振り下ろす動作。これは倒した3Dスティックを離すタイミングで決定され、ショットのインパクトの瞬間に影響をおよぼす。

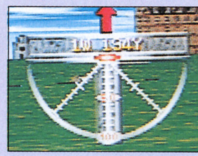
パワーメーター

3Dスティックを倒すと中央のゲージが上下して、その度合いで力の調節ができるのだ。また3Dスティックを左右に倒すことでパワーメーターが左右に傾き、ボールの曲がり具合を調節して、左右に打ちわけられる。

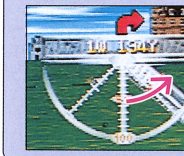


中央のゲージが下の方にいくほどパワーのあるショットになる

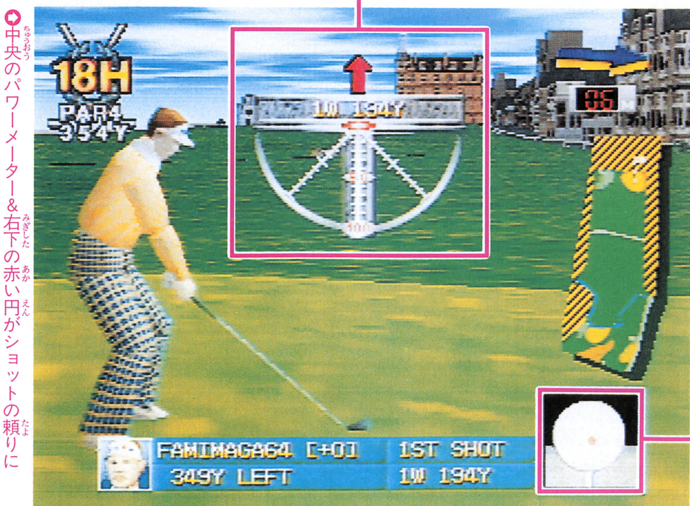




パワーメーターのバーが真ん中にあるときは、真っすぐ飛ぶショットとなる



バーを右に傾けるとドローショットに、左に傾けるとフェードショットになる



中央のパワーメーター&右下の赤い円がショットの頼りに

インパクト

3Dスティックを放すタイミングは右下のボールの表示を参考にする。ボール上を伸縮する赤い円が最も小さいときに打つと最高のインパクトで打てる。円が大きいときほど、ボールへの打点がズレてしまいミスショットとなる。

伸縮する赤い円で打つタイミングをはかる



タイミングを取り違えるとヘナチョコなショットになる



赤い円が一番小さいときに合わせてスティックを離す

セントアンドリュースを難関コースといわしめるコースをとりまく自然

イギリスの風土が長い年月をかけて形成し、今もなおその状態を留めているオールドコース。ここの自然はときには美しい風景をゴルファーに提供し、ときにはプレイを困難にする厳しい一面を見せる。「セントアンドリュース」には自然の障害が数多く存在し、ゲームのなかでもそれらは再現されている。コースに散らばっているバンカーやゴースという茂み、そして変化しやすい天候など多くの障害がゴルファーたちを悩ませる。このゲームをプレイする人も、これらの自然の力を実感することになるはずだ。



こんなポットバンカーだらけの場所もあるぞ

自然の生み出した難度の高い地形

上空より眺める、ゴースの危険地帯

ゴルファーたちをはばむ天然の障害物

このコースのバンカーは癖のあるものが多く、一度はまったら抜け出せないといったものもあるので、ショットの際には常にバンカーを意識する必要がある。またゴースという固い茂みがコース中に点在していて、そこにボールを打ち込んだらまず脱出は不可能だ。



これは14番ホールのヘル（地獄の）バンカーだ。ハート型だがとてもキケン！

これがゴースだ！



ゴースというこの藪はとても硬く、ときにクラブを傷つける



グリーンの手前に川が流れるところもあったりするのだ

こんなトコに川が…

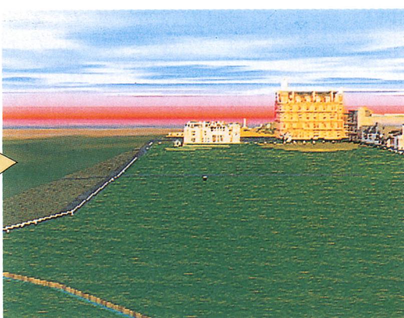
プレイの最中に移行する気まぐれな天候

このゲームでは天候もきちんと再現されていて、プレイの最中も天気が変化していく。そのため風向きが急に変わったり、雨が降ったりと常にプレイに影響をおよぼすぞ。イギリスの名物の霧も発生し、プレイヤーは視界を妨げられたりもする。また時間の設定ができるので夕暮れどきの景色をバックにプレイすることも可能だ。



海岸沿いから吹きつける強風が障害となる

時間によってはこんな景色も見られる



日もトップリ暮れて夕焼けの中でプレイ



晴れているとなんの問題もないが…



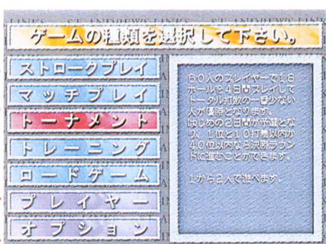
ここの天候は変わりやすい。雨が降りだしコースコンディションはガタ落ちに



さらにイギリス名物の霧がかかると、前方の建物が見えないほど視界は悪く

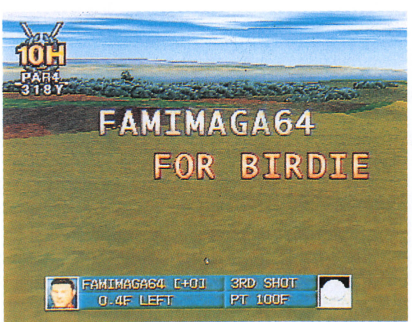
実際の全英OPENのようなトーナメント

プレイできるゲームモードは“ストローク”、“マッチプレイ”、“トーナメント”、“トレーニング”、そして“練習ホール”と全部で5種類ある。実際のゴルフのようにいろいろなプレイ方法でゴルフを楽しめるのだ。例えばトーナメントモードを選べば、それぞれ2日間の予選と決勝、計4日間で優勝を競うことになり、“全英OPEN”さながらの大会を開くなんてこともできるぞ。



トーナメントのモードを選んで、家にいながらにして気分はもう全英OPENだ

バーディをねらえ



ショットに集中。緊張高まる一瞬だ

プレイヤーの分身となるゴルファーを作成し、試合をこなしてトッププロに成長させる

このゲームではゴルファーの設定を変えてオリジナルの選手を作成できる。プレイヤーは名前や体格から使用する道具、選手の能力に至るまで細かく設定できる。しかもプレイするたびに選手の能力は変化し、プレイヤーの分身となるゴルファーは成長していく。

名前、容姿、利き腕をまずは決めよう

最初はゴルファーの名前を決めて、顔、利き腕、身長を設定する。顔や身長によって容姿はさまざまだ。身長差によって、ゴルファーの能力も微妙に変化するぞ。



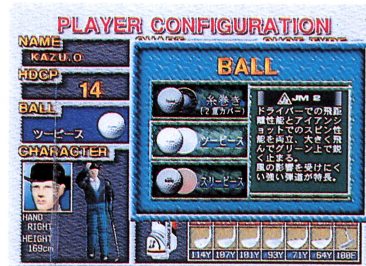
8人の中から好みの容姿を選べる。それがキミの分身となって、ラウンドするぞ




設定しだいで容姿もさまざまだ。どんなゴルファーかはプレイヤーの自由

使用するボールとクラブを決めよう

選手の使用するボールを3種類の中から選ぶ。それぞれ飛距離はでるが曲がらない、よく曲がるが飛ばない、などといった特徴がある。また使用するクラブを22本のうちから、14本バランスよく選択し、さまざまな状況に対応できるようにするのだ。ただし道具の選択はプレイヤーが作るゴルファーの能力を考えて決定しよう。



プレイヤーのタイプに合わせて選ぶのが一番だ



クラブの組み合わせも自由にできる

どんなタイプのゴルファーにするか決めよう

プレイヤーの分身となるゴルファーの能力を決める。この設定で自分のゴルファーがどのような選手になるのかが決まることになる。ここでは得意な球質の選択と能力値の振り分けを行うのだが、とくに能力値は選手のプレイスタイルを決めるものなので、プレイヤーのイメージする選手像をしっかり意識して設定することが大事。これらの設定を終了させるとオリジナルゴルファーの誕生となる。

得意な球質

選手の得意とするショットの球質を決める。タイプはおおまかにいえばストレート、フェード、ドローの3つにわけられる。無難なのはストレートだが、曲がる球質を得意球質にするとコースの攻略に工夫を凝らすことができる。

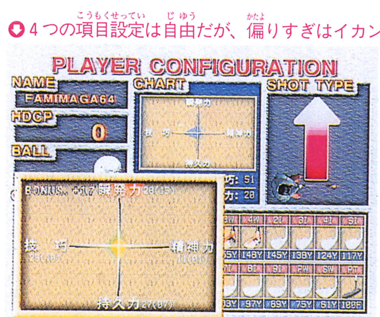


右へ切れ込むフェードショットが得意

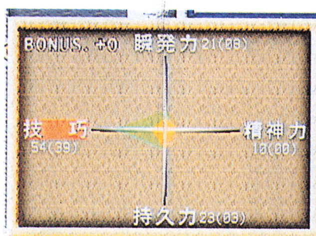
右攻めの得意なゴルファーなのだ

能力値

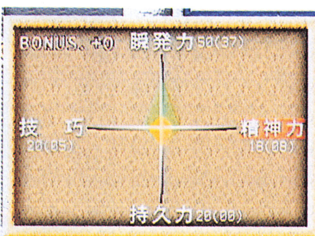
4つの能力値をバランスよく振り分ける。それぞれ、瞬発力はボールの飛距離に、精神力はトラブル時のショット成功率に、持久力は疲労による能力低下に、技巧は正確なショットを打つ能力に影響する。飛ばし屋にするのも、業師にするのもプレイヤーの自由だ。



4つの項目設定は自由だが、偏りすぎはイカン



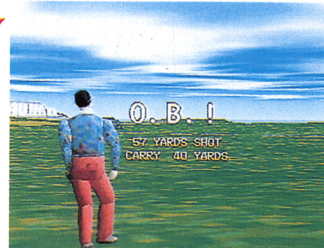
これは瞬発力に優れた飛ばし屋タイプだ。ただしスタミナに難がありそうなカンジ



技巧の高いテクニシャンタイプ。しかし精神的にもろく、トラブルに弱いぞ

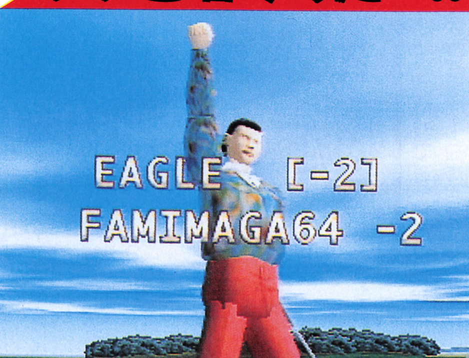
1ショットの結果で成長度合いも一長一短

プレイヤーの作成したゴルファーは良いプレイを決めるたびに成長し、各能力が伸びていく。しかしミスショットなどをすると能力は低下してしまうので、気を抜いたプレイは許されない。またラウンドの最中でも能力値は絶えず変化する。例えばトーナメントの3日目から急に飛距離がでるようになる、といったこともある。成長させる際に大事になってくるのはラウンドを多くこなし、なおかつ良い成績を残すということだ。



OBなんかだしてしまうと能力が低下してしまう。ミスはできるだけ避けたい

ウデを磨くのだ〜!!



スコアを伸ばして、成長させろ



プレイOK

'97年2月発売予定

9800円

N64 レース 64M

コントローラパック専用

最大4人同時プレイ可

未定

レブ・リミット

スピードキング、GOGO!!

細かなデータをもとに実車同様のレースをプレイ

このゲームは実際のカーレースでかかるGや、路面とタイヤとの摩擦などを細かくデータ化し、それをもとに、本物のレース車を運転しているようなリアルなドライブ感覚を再現している。また車が受けるダメージやそれによる走りの変化なども計算されている。



実際のレースを再現したようなリアルな走行には思わず感心してしまう

監督としてチームを指揮するモードもある

プレイヤーはドライバーとなってレースに参加して、カーレースそのものを楽しむこともできるが、監督としてチーム全体を指揮するモードも用意されている。このモードでは、プレイヤーは車を運転するのではなくて、チームの監督となってドライバーを雇うことになる。レースでは給油やタイヤ交換などでピットインするタイミングの指示を下したり、ほかのチームと駆け引きしたりして、チームを全般的にまとめて、総合優勝を目指すといったシミュレーション的な要素を楽しむことができる。また、このモードでは、最大4人のプレイヤーでチーム監督としての力量を競うこともできるのだ。

ドライバーとして速さにチャレンジするか、監督として総合優勝を目指すかはキミの自由

選べるレースモードは3タイプ

プレイヤーがドライバーとしてプレイ可能なモードは全部で3種類ある。それぞれのモードはレース形式が異なるので、マシンのセッティングなども変わり、各モードごとに特徴のあるレースを楽しむことができる。

スプリント

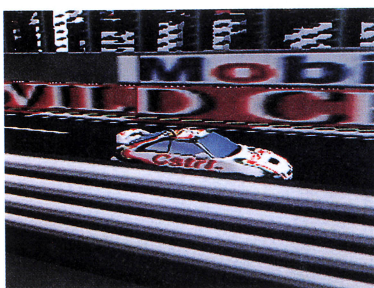
レースは3〜10周といった短い走行距離で行われるため、タイヤ交換などで、ピットインする必要はない。スピード重視のセッティングを心掛けることになる。

耐久

サーキットを20周〜50周も走ることになるので、ピットに入るタイミングも重要になる。このモードではスピードよりも安定性のあるセッティングが要求される。

ゼロヨン・ゼロセン

400Mや1000Mといった、直線での速さを競うモードだ。とにかくスピード重視のセッティングが最重要項目となり、純粋に速さを求めるレースなのだ。



どんなマシンセッティングでレースに臨む？

雷のごとく〜超高速囲碁〜

N64 囲碁 64M

未定

最大2人同時プレイ可能

未定

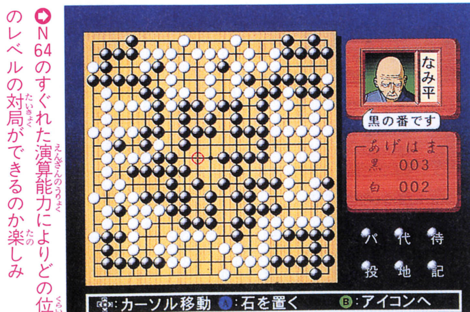
プレイOK

'97年4月発売予定

9800円

セタが新たにN64で送りだすタイトルは囲碁のゲームだ。サブタイトルの〜超高速囲碁〜に示してあるように、かなり高速な思考ルーチンを持っているものと思われる。これはN64の持つ64ビットCPUの演算能力が可能にしたもので、対局するコンピュータは手強い。まだ開発している途中なのでどんなモードがあるか、断定はできないが期待は持てそう。

頭脳で勝負、相手は手強い！



N64のすぐれた演算能力によりどの位のレベルの対局ができるのか楽しみ

©SETA CORPORATION・SETA CORPORATION／TOYOGO INC.



○目的となるミッションをクリアするためには、変化する現在の状況を冷静に判断して戦況のすべてを把握しろ

プレイOK

'97年1月発売予定
9800円

N64	シューティング 64M
	未定
	未定
	未定

ワイルドチョッパーズ

任務を果たせ



近未来の地球でテロリストと戦う

プレイヤーは武装したヘリを操縦してテロリストと空中戦を繰り広げる3Dシューティングで、ステージごとに与えられたミッションをクリアしなくてはならない。戦況はリアルタイムで変化し、プレイヤーは戦況のすべてを把握することが要求されるのだ。



○戦闘ヘリは全部で8種類の中から選択可能。それぞれのヘリの特色をいかして戦え

3Dスティック&十字キーでヘリを自在に操作

このゲームの操作方法は独特なもので、3Dスティックと十字キーの両方を使用することによって、ヘリコプターの複雑な動きの操縦を可能にした。それによって前後左右をはじめ上昇や下降、武器の発射などが別々に行えるようになった。また山や林といった障害物は戦闘ヘリがオートで高度を変えてくれ、障害物などを回避してくれる。ほかに面白い機能として「報道ヘリシステム」というものがあり、報道ヘリがプレイヤーのプレイを撮影していてクリア後に、いつでもリプレイが見られる。



○正面からとらえた迫力のシーンだ



○「報道ヘリ」によってあらゆる視点からのカメラワークが堪能できるぞ

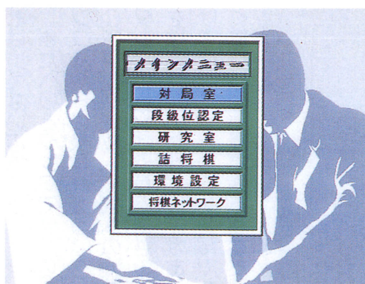
森田将棋64 (仮称)

プレイOK

N64	将棋 64M
	未定
	最大2人同時プレイ可能
	未定

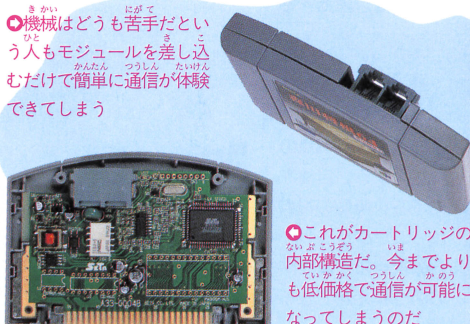
'97年5月発売予定
9800円

『森田将棋』シリーズの最新作がN64に登場する。プレイできるモードには、対局、段級位認定、研究室、詰め将棋などがある。そして画期的な機能として「通信カートリッジ」というものがある。これは通信機能が内蔵されたもので、通信での対局や、果ては講義を受信して学習などもできるのだ。



○いろいろなモードで『森田将棋』を楽しめる

通信機能内蔵のカートリッジ!


○機械はどうも苦手だという人もモジュールを差し込むだけで簡単に通信が体験できてしまう

○これがカートリッジの内部構造だ。今までより低価格で通信が可能になってしまうのだ

せたいちろう殿
夙ニ将棋ニ
丹念ニシテ
研鑽怠ラス
上達明ラカ
ナルヲ認メ
茲ニ参段ヲ
允許ス
平成 年 月 日
日本将棋連盟
会長 二上達也

パスワード:
ねそゆFなけろCりへ
とちのせにまらにおろ

○段級位認定証だ。通信機能を使えば家にいながらプロの指導も受けられる

INFORMATION

『レブ・リミット』でレース大会を開催

セタがN64で出展するタイトルは新作が5本と現在発売中の『最強羽生将棋』を加えた計6タイトルで、これらはすべて当日にプレイが可能だ。また、『レブ・リミット』ではレース大会が開かれ、賞品も用意してあるとのこと。まだ出展形態は未定だが「通信カートリッジ」の実物も展示される。この先もセタはこのカートリッジを使用することによるネットワークを展開する予定だ。

©SETA CORPORATION・SETA CORPORATION/RANDOMHOUSE INC./JAPAN SHOGI ASSOCIATION/NIHON SHOGI NETWORK

コトブキシステム（ケムコ）

プレイOK

12月下旬発売予定
価格未定

N64	シューティング 64M
未定	
最大4人同時プレイ可	
未定	

ブレードアンドバレル

近未来の辺境の星を舞台に繰り広げられる3Dシューティング

『ブレードアンドバレル』は撃って撃って撃ちまくり、多くの敵を破壊するのが目的の3Dシューティング。プレイヤーは〝ヴィークル〟に乗り込み、戦闘をするために用意された殺風景な〝CITY〟の中で死闘を繰り広げるのだ。

今度の「NINTENDO64スペースワールド96」では、このゲームを実際にプレイすることができる。今回編集部では、出展されるものとほぼ同じサンプルロムを入手した。ここでは主に操作系を中心に解説しよう。

↓爆発のグラフィックが派手！ 大きなビルでも破壊することができるのだ

←高層ビルが建っている。人の気配はないが、ビルのカゲには敵がいるかも…

自分の操作する〝ヴィークル〟を選択

プレイヤーが操作するのは〝ヴィークル〟と呼ばれる乗り物。それぞれ違う特性を備えている、ヘリコプター4種類とタンク4種類が用意され、プレイヤーはその中から任意に選択できるのだ。

ヘリVSタンク

PLAYER 3
ヴィークルセレクト

↑セレクト画面。ヘリ4種類、タンク4種類、計8種類の〝ヴィークル〟から選択できる

PROWLER
ACCEL:
SHIELD:
SPEED:
CONTROL:
WEAPON:

↓これはタンクタイプ。タンクは空を飛べないが、それほど不利でもない。写真のタイプは防御の能力が優れている

WHIPLASH
ACCEL:
SHIELD:
SPEED:
CONTROL:
WEAPON:

↑ヘリコプタータイプの〝ヴィークル〟。5つのパラメータでその能力がわかる。これはスピードが優れている

自由に動ける3D空間でバトル

このゲームでは、ヘリコプターとタンクを3D空間の中で自由に操作できる。一見、空を飛べるヘリのほうが有利なようだが、5つあるステージには地下の洞窟や水中などもあり、一概にヘリが有利とはいえないのだ。

またヘリとタンクでは、Cボタンユニットの操作が違う。ヘリはCボタンユニットで機体の移動、タンクの場合は砲身と砲塔の操作をする。使いやすさに差があるわけではなく、どちらを選んでもすぐ慣れることができるはずだ。

コントローラの操作

LRトリガーボタン
Rトリガーボタンはミサイルの発射。機体の移動に十字キーを使うときはLトリガーボタンでバレル弾の発射

十字キー
3Dスティックではなく、十字キーでも機体の移動を操作することができる

3Dスティック
機体の移動を操作することができる。前進後退、左右への旋回が可能。スティックの倒し加減で機体のスピードが変化

Zトリガーボタン
3Dスティックで機体の移動を操作しているとき、このトリガーでバレル弾の発射

Cボタンユニット
ヘリの場合は上下で上昇と降下、左右で機体の水平移動をする。タンクは上下で砲身の仰角調整、左右で砲塔が回転する

ABボタン
このボタンで視点の変更をする。自機を見下ろす俯瞰の視点からコックピットからの視点まで4段階の切り換えができる

↓タンクで丘を登っている。開けた場所では不利だが、隠れる場所があればタンクが有利

↑このようなビルは格好の遮蔽物になる。地形を利用するのも戦法の１つだ

©KEMCO

生き残る方法はただ1つ すべての敵をせん滅せよ!

このゲームは乗り物の操作自体がそれほど難しいものではなく、シューティングの楽しさに重点を置いている。スコア表示もないので、とにかく敵を倒して生き残るということが唯一の勝利条件なのだ。しかし、ただ武器を撃ちまくるタイプのシューティングというだけではない。画面に表示されるさまざまな情報をもとに、そのときの正確な状況判断による戦闘が求められるのだ。

画面の情報から状況を把握

戦闘が開始される前に、敵を送り込んでくる"トランスポーター"の位置が表示される。通常の戦闘画面ではレーダー、エネルギーゲージ、ミサイルの威力のレベルと残弾数が表示される。プレイヤーはそれらの情報を頼りに多数の敵と戦わなければならない。

画面の見方



レーダー
中心が自機の位置を示す。移動する敵は三角形で、動かない敵の施設などはドットで表示される

自機
コックピットからの視点のときは表示されないが、ほかの3段階の視点のときは、画面中心に自機が表示される

エネルギーゲージ
自機のダメージがこれでわかる。ダメージを受けると黄色いゲージが減っていく。エネルギーが無くなるとゲームオーバー

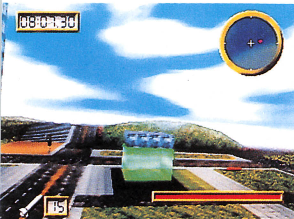
ミサイルの残弾数
右側の数字が残りのミサイルの弾数を表示している。左のミサイルはパワーアップの段階を表示。パワーアップするとマークが変化する



ステージセレクトの画面で敵の位置を確認

地上設備を破壊してアイテムを入手

アイテムには武器をレベルアップさせるものや、自機のダメージを回復させるものなどがある。これらは敵のミサイルポッドやビルなどの建物を破壊すると出現する。


高層ビルを破壊すると出現するリペアボックス。この中に入るとダメージ回復

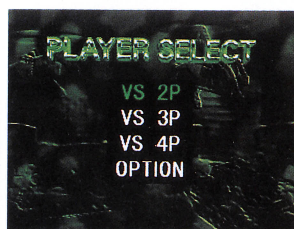

こちらはバレル弾をパワーアップするアイテム。バレル弾は4段階パワーアップするのだ


これを取るとミサイルがパワーアップする。ミサイルは3段階パワーアップできるぞ


敵のミサイルポッドからの攻撃。近寄りすぎるとあぶないぞ。しかしこのポッドを破壊するとアイテムが取れる

最大4人による対戦バトルが可能

このゲームは最大4人で同時対戦ができる。前に述べたとおり自分1人が生き残ることが勝利条件。自分以外のプレイヤーに対しては容赦なく攻撃していこう。



バトルモードでは2人から4人のプレイヤーで対戦することができる。遠慮は無用。気合を入れるのだ



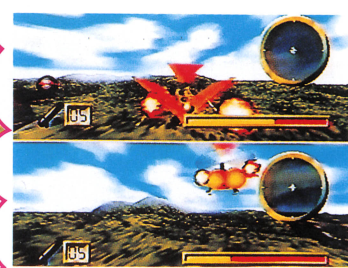
2人で対戦するときはこのような上下の2分割画面になる。お互いの位置をレーダーで確認することができる

勝負あり!

WIN

LOSE

勝負がつくとこのような表示が出る。負けたほうは目の前が真っ白!


正面を向き合って撃ちまくっている。レーダー上ではほとんど同位置である

INFORMATION

60インチの大画面でバトルトーナメント開催

コトブキシステム(ケムコ)のブースでは『ブレードアンドバレル』の対戦モードによる、勝ち抜きトーナメントを開催するぞ。このトーナメントは2日間で4回行う予定で、会場に遊びに来た人なら誰でも参加自由。それぞれの優勝者には特別に用意した賞品が贈られるとのこと。体験スペースで腕を磨いたら、ぜひチャレンジしてみよう。



60インチのモニターで4人同時プレイなのだ

★★★★★★★★★★★ ブースNo.17

エポック社

プレイOK

'97年3月発売予定
9800円
N64 アクション 64M
未定
コントローラパック対応

ドラえもん のび太と3つの精霊石

3Dポリゴンになったドラえもんたちがひみつ道具を使って妖精界を救う!!

ドラえもんのキャラクタたちが、魔王の復活をくい止めるため、妖精界でひみつ道具を使ってステージを、クリアしていくアクションゲーム。妖精界は陸、海、空と3つに分かれていて、それぞれのステージはすべて3Dポリゴンでできている。ドラえもんたちや敵キャラもポリゴンなので、多彩な動きを見せてくれるぞ。

オレにまかせろ!!

初登場のジャイアン。少しカワイイ?

のび太は運動が苦手だけど、射撃はバツグン!

特技の違うキャラを場面によって使い分ける!

各ステージは、1キャラでは、クリアしにくい場所もある。そこで、射撃が得意なのび太や足が速いスネ夫など、特技をもったキャラを状況に合わせて使い分けることになるぞ。また各キャラは性能の違うひみつ道具を装備している。

ホエーーーッ♪

マイクでシャウト、オレ良い声だろ

しずかちゃんは身が軽いのでジャンプが得意。海ではどんな活躍をするのかな?

INFOMATION

しゃべるドラえもんを動かしに行こう!!

エポック社のブースでは、『ドラえもん』をプレイすることができる。キャラクタは完成に近い形で、アニメと同じ声でしゃべってくれるのだ。ブースのイベントなどは予定されていないけど、ドラえもんに会いに行けば良いことがあるかも。

キャラを交代させるときに、アニメそのままの声で、キャラの特徴をつかんだセリフをしゃべるのだ

スネ夫
チャンピオングローブで周囲の敵をなぎ倒す

しずか
広範囲を攻撃する、こけおどし手投げ弾使用

ジャイアン
歌が得意な(?)な彼は、ジーンマイクが武器だ

のび太
連射できる衝撃波ピストルをかっこ良く使う

ドラえもん
平均的な能力のドラえもん。空気砲を装備

各ステージに散らばるひみつ道具を公開!!

このゲームでは、ひみつ道具がアイテムとして出てくる。どこで入手し、どんな効果かは今のところわかっていない。しかし次のステージへ進むために必要なものもあるらしい。ここでは数は少ないけれども、どのようなアイテムが出てくるか紹介しよう。

厄除けシール
シールをお腹にはると、無敵にでもなるのかな?

通り抜けフープ
通りたいとこにあてると、どんな壁でも抜けられる

深海クリーム
全身に塗ると、1万mの深海の水圧にもたえられる

どこでもドア
みなさんご存じ。どこへでも行くことができるドア

©藤子／小学館／テレビ朝日／EPOCH CO., LTD.

ブースNo.12 ハドソン

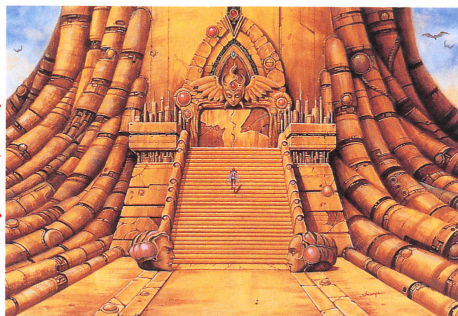
デュアルヒーローズ

N64	格闘アクション 容量未定
	未定
	未定
	未定

出展形態未定
発売日未定
価格未定


そびえ建つ巨大タワー

これが舞台となる世界のイメージ画


舞台となる世界は崩壊した未来の地球

ヒーローをモチーフにした3D格闘アクション

戦隊もののヒーローのようなキャラクタたちを操って戦う3D格闘ゲーム。戦いの主役となるキャラクタのデザインは「ゼイラム」や「人造人間ハカイダー」などの監督をした、ヒーローものでは有名な「雨宮慶太」だ。彼の描くキャラクタたちはそれぞれの特技などを象徴したバトルスーツを身にまとい、世界を支配している組織「ゾル」を相手に戦いを挑む。また「バーチャルゲーマー」というゲームシステムがあり、プレイヤーは選択キャラとは別の、人工知能を持つ疑似プレイヤーが操るキャラクタと対戦格闘ができるぞ。


炎がモチーフのGAI。空手を得意とし、自由のために戦う元宇宙パイロット


氷がモチーフのZEN。ラフファイトスタイルで、復讐を誓い戦う人工生命体

サッカー64（仮称）

N64	サッカー 容量未定
	未定
	未定
	未定

ビデオ出展
発売日未定
価格未定

ハドソンがN64で発表したタイトル『サッカー64（仮称）』。どのようなゲームかはまだ判明していないが、ハドソンは過去、SFC版で発売された『Jリーグスーパーサッカー』シリーズが好評だっただけに、N64で発売されるものにも期待ができそうだ。

パワーリーグ64（仮称）

N64	野球 容量未定
	未定
	未定
	未定

ビデオ出展
発売日未定
価格未定

ハドソンの『パワーリーグ』シリーズの最新作がN64で登場するぞ。プロ野球選手たちのビジュアルシーンは格段に美しく、仕上がっているとのことだ。前作の『スーパーパワーリーグ4』はかなり人気が高く、そのゲームの最新作ということもあり、今から発売が待ちどおしい1本といえる。

ブースNo.14 ゲームバンク

ヘクセン

N64	アクション 64M
	未定
	最大4人同時プレイ可能
	コントローラパック対応

プレイOK
'97年2月発売予定
価格未定

ファイターやクレリック、メイジなどの職業を選んで、中世風の世界を冒険していく3Dアクションゲーム。選ぶ職業によって攻撃の手段も変わっていき、プレイヤーは拳や杖などで敵を倒しながら、それぞれのマップに隠された謎かけやトラップを解いてステージをクリアしていく。またN64のコントローラを駆使することによってきめ細やかな操作が可能。


己の拳も立派な武器となるのだ。近ずく敵キャラクタをうなる拳でぶん殴れ！

迫りくるモンスター！


3D世界をうろつきまわる敵を倒せ


魔法を使って攻撃。杖の先から光が放たれる


マップに潜む謎を解いて道を切り開け

©HUDSON SOFT・C&E／SOFT BANK

ブースNo.9
アクレイムジャパン

テュロック

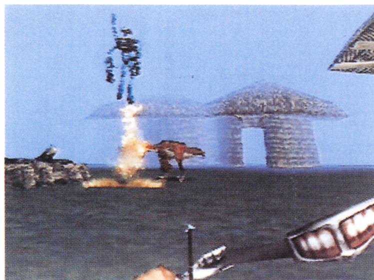
プレイOK

N64	アクション 容量未定
未定	
───	
未定	

'97年3月発売予定
9800円

石器ワールドを舞台にした3Dアクション

アメリカの人気コミックをゲーム化。主人公の野性児「テュロック」が旧石器時代を思わせる世界を舞台にして、目前に立ち塞がる敵を撃っていく、という3Dのアクションゲームだ。ゲームは常にプレイヤーの視点で進行され、CGで構成されたサイバー石器ワールドを走ったり、泳いだり、ガケを登ったりしながら冒険する。


広大な石器世界ではさまざまな出来事が起こる

さまざまな武器を手に3D空間を歩きまわる

舞台となる世界はCGでモデリングされた広がりを持つ3D空間で、遺跡や洞窟のような場所も存在する。プレイヤーはその3Dの世界を思いのままに行動することができるのだ。ゲーム中に手に入る武器は、ナイフ、弓矢、パルスライフルなどとさまざまな種類があり、プレイヤーはそれらを臨機応変に使い分けながら、迫り来る恐竜などの敵を撃ち倒していく。



自らの意思を持って徘徊し、プレイヤーを待ち受ける人間やバイオザウルスたちと遭遇


武器を弓矢に持ち替え、迫る敵を倒せ

目前に迫る恐竜を撃て!

ブースNo.20
日本システムサプライ

カメレオン・ツイスト

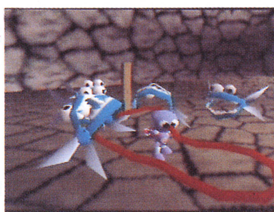
ビデオ上映

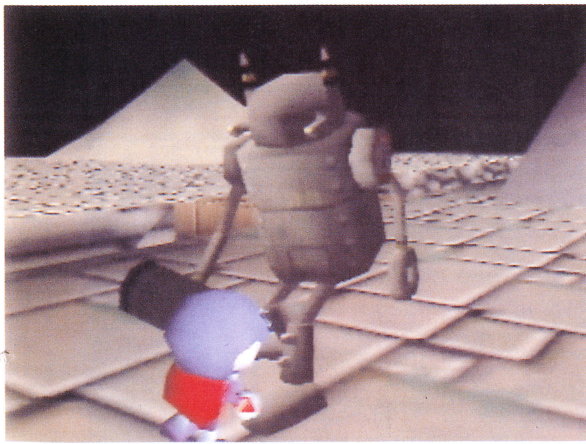
N64	アクション 容量未定
バックアップ(セーブ数未定)	
最大4人同時プレイ可	
未定	

'97年11月発売予定
9800円

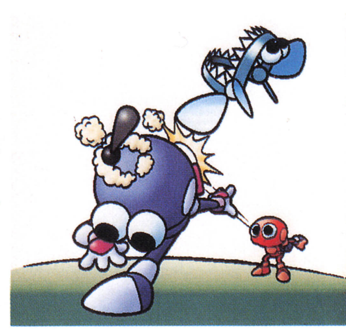
主人公「カメレオン」の特徴的な長い舌の使いどころが面白いアクションゲーム。この舌は独特でユニークな動きをし、プレイヤーはその舌を3Dスティックで器用に操ることで、敵を捕獲して食べたり、物をつかんで移動したりすることができる。また最大4人までの対戦プレイも楽しめるのだ。

舌を使って敵を食べちゃう


長い舌をウネウネと操り、ピンチから逃れるのだ!


この巨大なロボットはステージのボスキャラクタなのだ

舌を伸ばして対岸に移動しようとしているところ。舌の使い方はさまざまだ


敵を投げているところのイメージ画

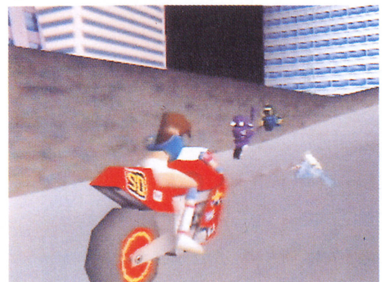
キャバリーバトル3000

ビデオ上映

N64	レース 容量未定
バックアップ(セーブ数未定)	
未定	
未定	

'97年11月発売予定
9800円

〝キャバリー〟という生命体が引くオートバイのようなマシンに乗るレースゲーム。プレイヤーは後ろのマシンから〝キャバリー〟を操作するので、引っ張られているという独特の操縦感覚が味わえる。レース中にはミサイル攻撃などでライバルとのバトルも展開。


ライバルを出し抜き、トップでゴールを目指せ



イメージCGで描かれた〝キャバリー〟だ。プレイヤーを引っ張っているのがよくわかる

ⒸWestern Publishing Company&／Acclaim Comics, Inc.／Acclaim Entertaiment, Inc.／Iguana Entertainment・JAPAN SYSTEM SUPPLY

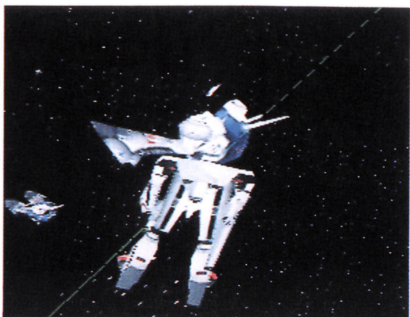
ブースNo.3 トミー

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)

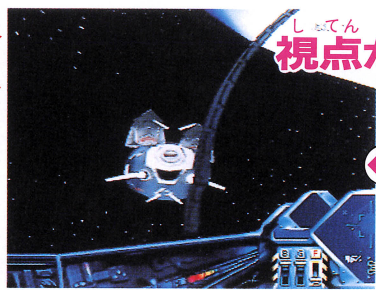
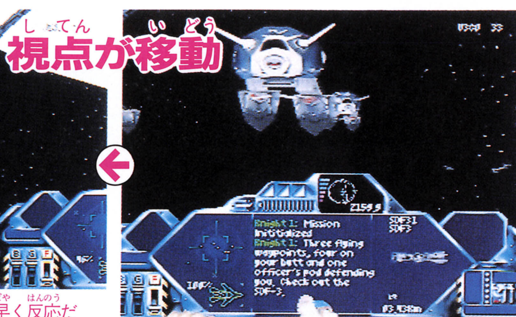
N64 シミュレーション 64M
未定
未定

出展形態未定
発売日未定
価格未定

TVアニメで人気を博した「マクロス」がN64のフライトシミュレーションゲームとして登場。ゲームは与えられた任務を達成することでポイントを獲得し、そのポイントと引き換えにプレイヤーのバルキリーをパワーアップさせることができるのだ。戦闘中リアルタイムで戦況が変化していくので、プレイヤーは戦う度に異なる戦局やイベントを楽しむことができる。

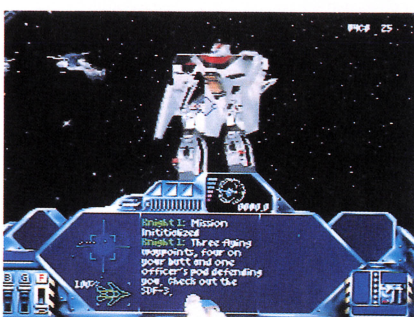

宇宙が舞台のシューティング要素をふくんだフライトシミュレーションゲーム

コックピットがカッコイイ

左側に視点移動。敵が来ても素早く反応だ

基本はこの画面でプレイしていくのだ


バルキリーはロボットタイプや、飛行機タイプなど、3種類に変形が可能

ブースNo.13 ボトムアップ

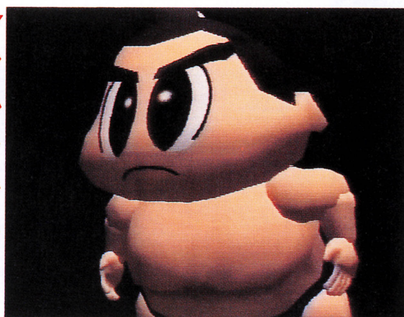
64大相撲

N64 相撲 容量未定
バックアップ(セーブ数未定)
最大2人同時プレイ可
未定

ビデオ上映
発売日未定
価格未定

相手を睨みつける。外国人力士か？

負けないぞ！


体つきがプリプリしたポリゴン力士

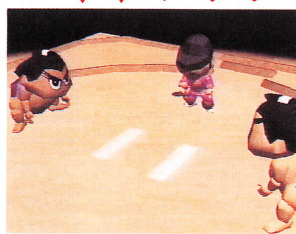
おりゃー！


豪快な投げが決まり、相手も思わずビックリ！



両者ガッチリとつかみあったまま動けないようだ。長丁場の勝負となりそうかな

ポリゴンの土俵だ！


ピーンと張り詰めた空気が漂う

ポリゴンで描かれたカワイイ力士たちが活躍する、N64初の相撲ゲーム『64大相撲』。左手で十字キー、右手で3Dスティックを動かす独特の操作方法「レフトポジション」を使うことにより、複雑な技をかけることも可能だ。またゲームモードは5種類用意される予定で、ミニゲームも制作中だ。

ブースNo.22 アテナ

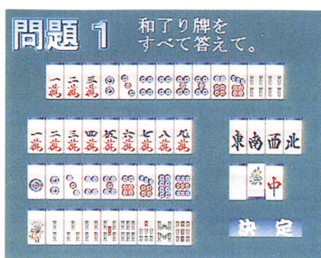
プロ麻雀 極64

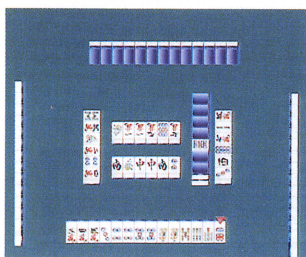
N64 麻雀 容量未定
未定
未定

ビデオ上映
'97年1月31日発売予定
9800円

SFCなどでも発売された『極』シリーズの最新作がN64で登場。ゲームモードは「ギャンブルモード」「プロモード」「トレーニングモード」の3種類。「トレーニングモード」では、運勢診断やクイズ、プロの流れや読みを体験できる牌譜クイズも用意されている。

「トレーニングモード」のクイズ画面。何問答えられるかな




プレイヤーはプロ雀士と対決することができる。簡単には勝たせてくれないぞ

©Bigwest／TOMY／GameTek, Inc.All rights reserved.Developed by GameTek, Inc.・BOTTOM UP・Athena

ブースNo.5 ビクターインタラクティブソフトウエア(パックインソフト)

ミッション・インポッシブル

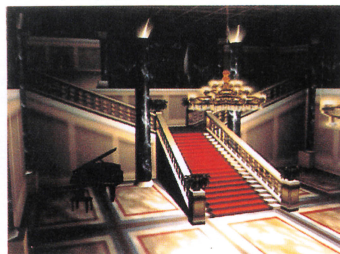
N64 アドベンチャー 容量未定
バックアップ(セーブ数未定)
未定
ビデオ上映
発売日未定
価格未定

日本でヒットしたトム・クルーズ主演の同名映画をゲーム化。ゲームはキャラクタの視点から見た3Dタイプのアドベンチャーで、銃撃戦など戦闘シーンでは視点が変わり、アクション画面になるのが特徴だ。またプレイヤー以外のサブキャラクタは人工知能をもっている。プレイヤーがサブキャラクタにどう働きかけるかによって行動が変わっていくのだ。


爆風に巻き込まれそうなキャラクタ。どこかから脱出を試みたのだろうか?

映画を意識した細かなグラフィック

ゲームに登場するグラフィックはキャラクタや建物、アイテムにいたるまで、すべてポリゴンで描かれているのだ。また、実際の人間の動きをモーションキャプチャーで取り込んでいるため、キャラクタの動きはとてもリアルだ。

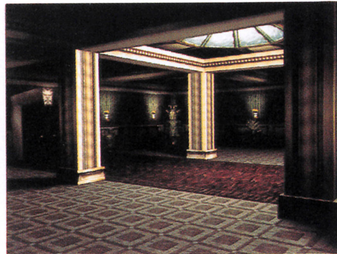

大使館の大広間。光の明暗が微妙に描かれていて、立体感のあるグラフィックだ

激しい銃撃戦!任務成功は可能か?


アクション画面に切り替わった。警備員との銃撃戦だろうか。胸に弾が命中している。

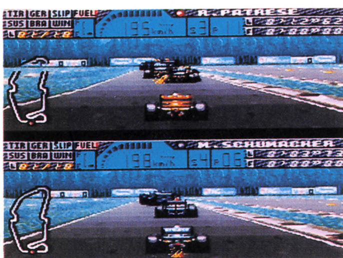


ゲームで獲得するアイテムまでポリゴンのグラフィック。これはノート型パソコンか?


じゅうたんや柱など細かい模様まで再現。あまりのリアルさに実写と間違えそう

ブースNo.7 ヒューマン

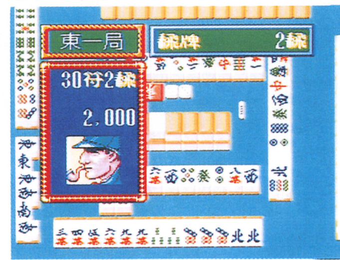
ヒューマンのN64出展タイトルは『ヒューマングランプリ(仮称)』、発売日、価格ともにまだ未定だ。SFC版は実際のF1を題材にした人気シリーズだっただけに、N64版はどのようにパワーアップするのか注目したい。



画面はSFC版の『ヒューマングランプリ4』。フルポリゴンになるかも

ブースNo.10 光栄

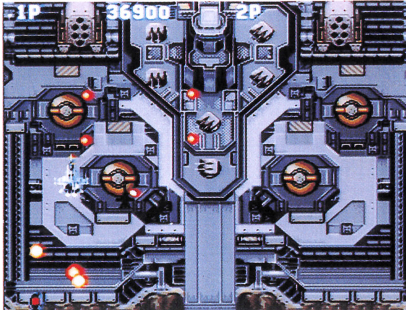
光栄のN64参入第1弾タイトルは、『麻雀64』で発売日や価格はまだ未定だ。光栄の麻雀といえば歴史上の人物と対局できる『麻雀大会』シリーズが有名だが、これの64版移植となるのだろうか。



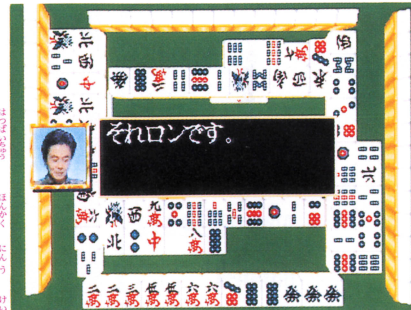
画面はSFCの『麻雀大会II』。これの続編となるのか、それともオリジナルか?

ブースNo.23 ビデオシステム

ビデオシステムのN64出展タイトルは『3Dシューティング(仮称)』と『本格4人打ち麻雀(仮称)』の2本で両方とも発売日、価格は未定だ。ビデオシステムは『ソニックウイングス』や『~THEわれめDEポン』などの名作を生みだしたメーカーだけに、N64タイトルに期待がかかる。



ビデオシステムから発売されたシューティングの名作。『ソニックウイングス』



サターンで発売中の『本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン』

©Paramount Pictures All Rights reserved.／Ocean of America, inc.／Victor Interactive Software Inc.・KOEI CO., LTD.・HUMAN・VIDEO SYSTEM・VIDEO SYSTEM／フジテレビ

新記録のためにキッチリ基本を押さえよう

High Performance Technic

ウェーブレース64

ハイ パフォーマンス テクニック

イマイチ決め手に欠けた今回のレース。前回で募集は好評のうちに終わったが、ポイント攻略で君の走りに喝を入れるぜ



結果発表第2回 タイム&スコアアタック

第2回の応募では、タイム、スコアの両アタックとも、上位入賞者は任天堂参考記録を越えるほどのレベルとなった。反面、以前ファミマガ64で攻略した基本事項を押さえていないために損をする部分も多く、その点でまだまだ高レベルの争いになる可能性もあった。特に、スコアアタックの舞台であるマリンフォートレスは難しいコースだったため、応募期間にもっと余裕があれば2万点台の争いになったのではと思われる。

サザンアイランドの走り屋たち

グランプリ
1' 16" 305
使用キャラ・デイビッド マリナー
大阪府／丸田浩司クン

1周めのジャンプが痛いが、その遅れを跳ね返してしまうほど、ライン取りが安定していたぞ

2位	使用キャラ・デイビッド マリナー 1' 16" 441	京都府／中野真憲クン
3位	使用キャラ・デイビッド マリナー 1' 16" 565	東京都／西野将司クン
4位	使用キャラ・デイビッド マリナー 1' 16" 571	大阪府／塩入徹クン
5位	使用キャラ・デイビッド マリナー 1' 16" 857	富山県／松本裕孝クン



全般的にライン取りにはすばらしかったが、それ以外の工夫が見られなかった

タイムアタック サザンアイランド

第2回のタイムアタックは、左上の表のように上位5人のタイムにあまり差がなく、白熱した大会となった。安定したライン取りでこのデッドヒートを制したのは、大阪府の丸田クン。惜しいことに、1周めでジャンプ台を使ってショートカットをしているため、1周めだけラップタイムが2位よりもコンマ5秒ほど遅くなってしまったのが痛い。残り2周の走りで2位以下に差をつけているだけに、ショートカットさえしていなければ1分16秒を切ることも夢ではなかったと思われる。

ホントに惜しい！



ジャンプさえしていなければ、もっとタイムが縮まったのに…

マリンフォートレスの軽業師たち

グランプリ
19621点
使用キャラ・マイルス ジェッター
岡山県／貞利章文クン

わずかな差のスコアでグランプリを制した貞利クン。実は兄弟で1、2位を独占しているのだ

2位	使用キャラ・マイルス ジェッター 19531点	岡山県／貞利啓介クン
3位	使用キャラ・マイルス ジェッター 19062点	栃木県／篠崎孝博クン
4位	使用キャラ・マイルス ジェッター 17827点	茨城県／古谷野勇クン
5位	使用キャラ・マイルス ジェッター 17437点	福島県／ヤンマクン

小波を無視するなかれ!!



小波でジャンプ技やサブマリンを出す人が、あまりいなかった

スコアアタック マリンフォートレス

第2回のスコアアタックの結果は、左下の表のとおり。大会の舞台となったマリンフォートレスは波が荒く、リングをくぐるためにアクロバットを出しひかえる無難なプレイヤーが多かった。下のフローチャートで示したように、今回の優勝者の貞利クンもチェックポイント2～3のあいだで、たった1つしかアクロバットを出していない。チェックポイント3の通過時点でタイムが5秒も残ったので、ここはねばってスコアを稼いでもらいたかった。

優勝者貞利クンの演技

- スタート
- スタート直後、スタンディング&サマーソルト
- 波に乗ってループ
- 波に乗ってループしつつ、最初のリングを通過
- バックワード
- チェックポイント1を通過
- 波に乗ってループ
- ジャンプ台でダブルループ
- バックワード
- スタンディング&サマーソルトを出しながら、チェックポイント2を通過
- バックワード
- チェックポイント3を通過
- ジャンプ台でダブルループ
- 波に乗ってサブマリン
- バックワード
- ゴールイン！

©Nintendo

攻略 タイムアタック

マリンフォートレス（ハード）

荒波を押さえて同時に利用せよ

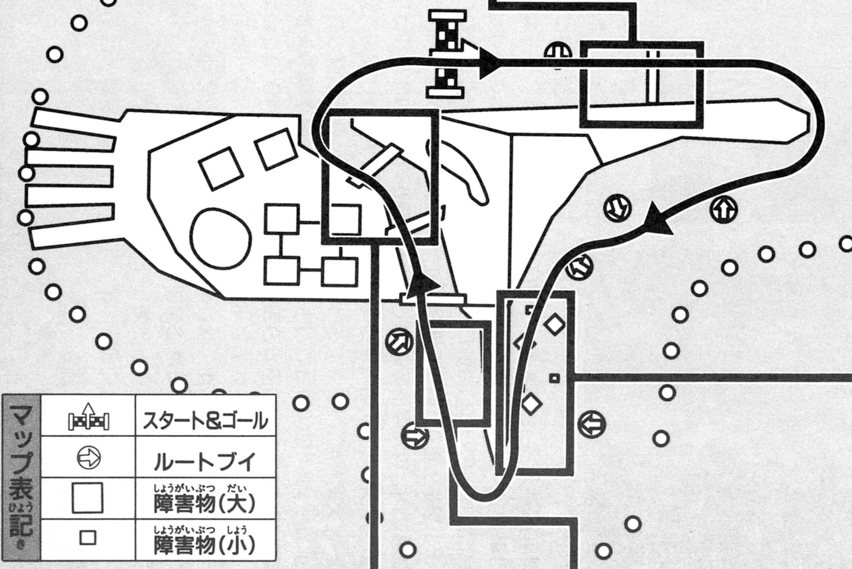
今回は、マリンフォートレスのハードクラスを使ったタイムアタックを攻略しよう。下のマップに、タイム短縮が期待できるポイントを4つ示し、それぞれくわしい説明を行っている。なおマップ上に記入されている矢印が、本コースのベストラインだ。ぜひとも、キミの最速レコード樹立に役立ててほしい。このコースの特徴は、全体的に波が高いということ。意識して波を押さえ続けないと、高いスピードを維持できないぞ。

スピードを殺さずショートカット

スタート直後の堤防は、荒波を使ってショートカットだ。MAX POWERでスタートしたら、堤防の左端に向かってまっすぐに進もう。すると、2回めの波でマシンがジャンプして、タイミングよく堤防を乗り越えられる。このとき、ジャンプは低めにしてスピードを落とさないように。



時速90キロ以上のスピードをキープできればベスト



障害物エリアを中央突破

木箱や板がプカプカ浮かんでいる障害物エリア。ここでは中央突破を強行しよう。最初に見える2つの木箱の間を抜けてまっすぐ進んだら、そのあとに浮かんでいる板を目印にコーナリング開始。これで、このエリアを直線的にクリアできる。さらに、次のコーナーのインを突く準備もできて一挙両得だ。



ここまで一直線

進行方向に浮かんでいるこの板を、アウトからかすめるようにコーナリング開始

荒波にハンドルを乱されるな

水路の中はせまく、S字状のゆるいコーナーになっている。ここは直線的なラインで走り抜けよう。水路入口では、できるかぎり右側の壁をかすめるように進入。さらに、S字コーナーの真ん中で左側の壁にマシンを寄せたら、早めのコーナリングで水路出口に突入する。これで、大回りにならずに水路から脱出できるぞ。なお、ここは波も高いためハンドルを取られやすい。Bで波を押さえつつ走破しよう。


このように、小回りでムダなく水路を脱出できるぞ

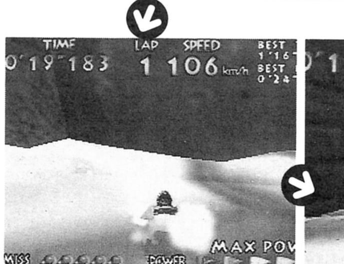

ここで左側の壁にマシンを寄せたら、すぐに右へコーナリング開始

1周めのショートカットをねらえ

1周めの水門ショートカットは必須テクといえる。水門の手前で、大波を使ってサブマリンを行い、そのまま水門の下をくぐるのだ。これだけでタイムを5〜6秒短縮できるぞ。波にタイミングを合わせるには、ここまでの道のりをミスすることなく走破して、コースのアウト寄りからサブマリンに入ろう。


波を使うのだ

ルートブイの手前で、荒波に乗り上げるようにタイミングを調整


水門は水面下にもあるので、深めのサブマリンで下をくぐれ



ショートカット成功。これで一周めから水路を使える。タイム短縮は確実

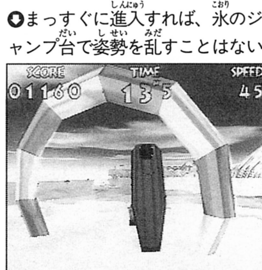
攻略 スコアアタック クールウェーブ

氷上アクロバットでねらえ高得点！

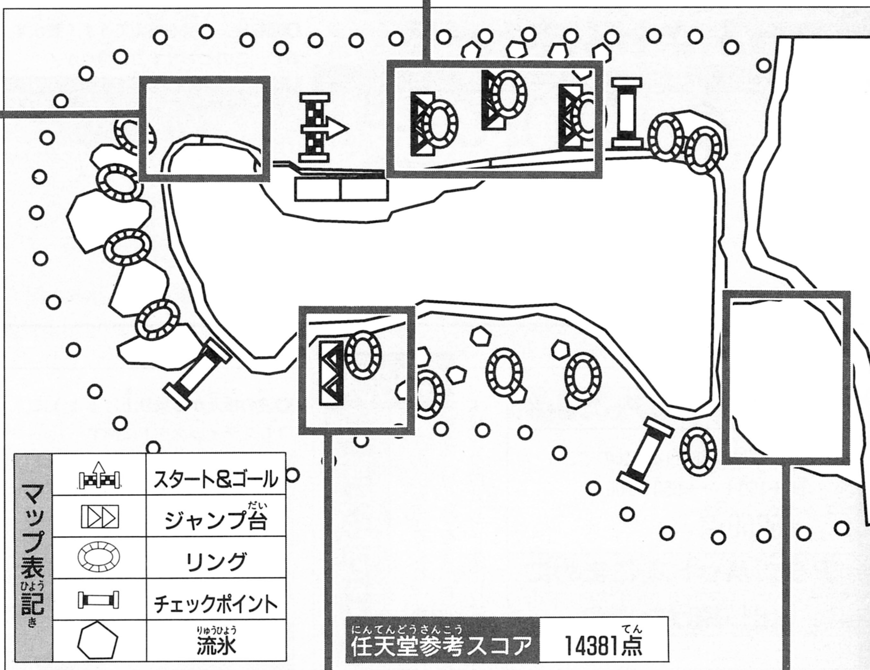
クールウェーブを使用コースとしたスコアアタックを攻略しよう。ここはほかのコースと違い、氷のジャンプ台や流氷などが設置されている。積極的に氷を使ったアクロバットを行い、点数を稼いでいこう。このコースで高得点のカギとなるポイントを下のマップ中に4つ示し、それぞれに解説を加えている。なおクールウェーブは、チャンピオンシップモードのエキスパートで、同コースを完走した場合にのみ選択が可能だ。

氷のジャンプ台には、まっすぐ進入

3連続リングの手前には、それぞれ氷のジャンプ台がある。少しでも姿勢を乱した状態でジャンプ台に乗ると、すぐにコントロールを失ってしまう。ここではアクセルをゆるめてもいいからまっすぐに進入して、着実にリングをクリアしていこう。



➡まっすぐに進入すれば、氷のジャンプ台で姿勢を乱すことはない



残りタイム多し！多彩な技を繰り出せ

3つめのチェックポイントを過ぎてからゴールまでの区間は、タイムにかなりの余裕がある。ちなみに任天堂の参考プレイでは、最後のリングをくぐったときに約12秒のタイムが残っていた。ここでは、残りタイムぎりぎりまで技を繰り出して、1点でも多くのスコアを稼ごう。


➡タイムがかなり余っている。とにかく技を出しまくって、高得点をめざせ

氷上ならではのループに挑戦だ

広い氷山が横たわっているこのポイントでは、氷上ループに挑戦だ。氷山へまっすぐ進入できるようにマシンを操作して、氷山に乗り上げた瞬間にループのコマンドを入力しよう。すると、氷の上を滑りながら回転するぞ。このとき入る得点は、通常のループとほぼ同じだ。なお、これの応用版といえる驚異のテクニックを、54ページで紹介したのでぜひ試してほしい。


➡氷山にまっすぐ乗り上げたら、ループのコマンドを入力しよう


➡氷の上で回転中。よく見ると、ライダーの頭が氷に埋まっているね

タイムアウトに注意



➡あまり滑りすぎると、マシンはあらぬ方向へ。やりすぎは禁物

流氷地帯を抜けたら大技のチャンス

リングをクリアしようとすると、流氷に激突してしまうことが多いポイントだ。特に4つめのリングの手前には、こちらの行く手をふさぐかのように流氷が設置されている。ここは慎重にスピードを落として、地道に小技を決めていくのがベスト。リング地帯を抜けると、このコース唯一の通常のジャンプ台がある。かなり高く飛ぶことができるので、積極的にダブルループなどの大技をねらっていこう。

決めろ大技



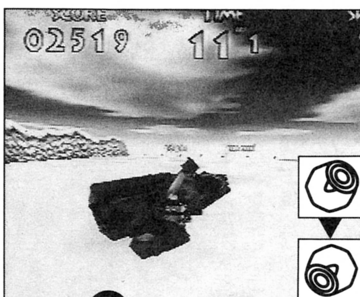
➡ここのジャンプ台だけは、ほかのコースにあるのと同じ、普通のやつだ

新記録の必須課題！このテクニックを身につけろ

今回紹介する新アクロバットのブレイクハリケーンは、1万点以上ものスコアを一挙に獲得することができるほど、すさまじい技だ。クールウェーブだけでしか出せないのが、まったくもって残念。また、今までのタイム&スコアアタックの応募を振り返って、新記録をねらううえで心がけてもらいたいことを下で解説している。これを参考に一度自分のプレイを洗い直してほしい。タイム&スコアアタックの募集は前回で終わってしまったが、今度は自己ベストを目指して熱い走りを続けてくれ。

New TECHNIC ブレイクハリケーン

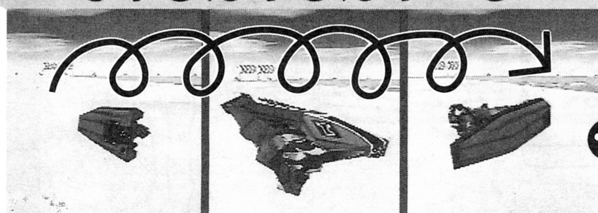
ブレイクハリケーンは、千葉県の永棟裕クンによって考案された、クールウェーブのスコアアタックでのみ可能な新技だ。1つめのチェックポイントを過ぎた所にある大きな氷山に、3Dスティックを右に倒しながら進入する。そして、すばやく右上、左下とコマンドを入力しよう。すると、マシンがクルクルと右回転を始めるぞ。このあと、うまくマシンを立て直して着水すると、1万点以上の超高得点が入るのだ。



この姿勢のとき、3Dスティックを右上、左下とすばやく倒そう



まわる、まわる、まわ〜る



まるでブレイクダンス（知ってる？）のように激しく回転を始めるぞ

大量得点!!



回転後、姿勢を整えてうまく着水すると、このとおりすごい得点が！

Check 小波でジャンプ

波で高いジャンプをすればするほど、そのあと大技が出しやすい。そこで、高くジャンプする方法をレクチャーしよう。まず、あらかじめジャンプしたい波を決めておく。次に、マシンがさざ波で跳ねないようにして、ジャンプしたい波に進入する。そして波にあたったら、すぐに3Dスティックを下に倒そう。コツとしては、波全体をジャンプ台として使うような感覚で入力すること。こうすれば、普通よりも高いジャンプが決まるようになるぞ。

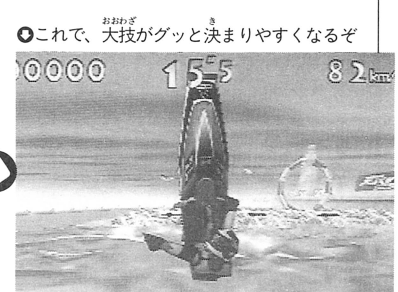


波の根元から乗り上げるように、3Dスティックを下に倒す

波の反動で跳べ



すると、ポーンと波に弾かれる感じでジャンプするのだ



これで、大技がグッと決まりやすくなるぞ

Check スコアのかけひき

左の例を見てくれ。極端な話だが、リングをすべて通過するよりアクロバットを出し続けるほうが250点多いということになり、アクロバットの重要さを再確認できる。アクロバットを基本として、リング通過の点数を加えていく形で得点アップに励もう。

例・クールウェーブ

リングをすべてクリアした場合

リングは全部で14個なので、
50+100+…+650+700
＝5250点

アクロバットをこまめに出し続けた場合

1つのチェックポイント内で、
250(ハンドスタンド)+500(バックワード)
+500(スタンディング
+サマーソルト)
＝1250
全4チェックポイントで、
1250×4=5000
さらに、ゴール直前でサマーソルトを出しながらゴールすれば、
5000+500=5500点

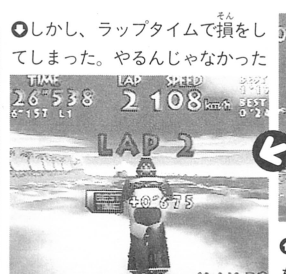
Check ショートカットは？

タイムアタックでショートカットができるが、そうしたほうが速いとは限らない。基本的にジャンプすると減速してしまうため、ジャンプ台を使って障害物を飛び越える場合は、迂回した場合との距離の差がかなり開いていないと、ショートカットは逆にタイムロスとなる。いっぽう、波を利用してサブマリンで潜り、障害物を避ける場合は通常よりも確実に速くなるので、バシバシねらっていこう。

ジャンプ台で



サザンアイランドで、ジャンプ台を使ってショートカット！



しかし、ラップタイムで損をしてしまった。やるんじゃなかった

サブマリンで



すぐに浮上すれば、問題なくタイム短縮につながる

不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物

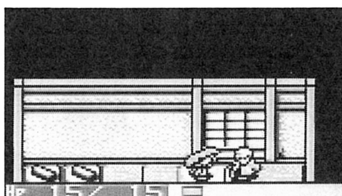
「難しい」モードに挑んでこそ真の風来人!!

最難関経路制覇の心得

『シレンGB』では、自分の熟練度に合わせて難易度を3段階から選べる。そこで、SFC版をクリアした強者のために用意された「難しい」モードに的を絞り、戦闘での注意点やアイテムの鑑定法などをレクチャーするぞ。

ストーリー全体の流れとイベントの発生条件を把握せよ

難易度を「難しい」にすると、敵の種類が増え、一部のアイテムが未識別の状態で出現する。このため、戦闘パターンやアイテムの鑑定法などに新たな攻略法が必要となってくる。ストーリーやイベントは難易度に関係なく統一されているので変化はないが、進行状況を把握しておくということは重要なポイントだ。イベントの発生条件などが分かっていれば、どの時点でどの場所に行き、誰に話しかければいいのかもわかる。基本事項だが、左にフミ救出までのフローチャートを用意したので、プレイするときの参考にしてほしい。



○イベントの発生条件を知っておけば、効率よく旅を進めることができる

村に戻されることで発生するイベント

戦闘や罠、空腹などでHPが0になると月影村に戻されるが、あわてて再挑戦するのは禁物。村に戻されることで発生するイベントがあるからだ。このイベントは、村人との会話によるアイテム入手がメインだが、猫のタンモモが仲間になったり、アイテムを保管できる倉庫が建設されるイベントもある。「難しい」経路では、このイベントを意識的に活用することが重要なのだ。左の表に主な内容をまとめたので有効に活用すべし。

フミ救出までのフローチャート

1. フミの家に立ち寄り、フミの母に話を聞く
2. 村の出口でナギの一件を聞き、救出に向かう
3. ダンジョン10階のどこかにいるナギを捜す。発見したら、村まで無事に連れて戻る
4. 宿屋にいるヨシゾウタと酒を酌み交わす
5. 鳴き竜神社にいるパシリのゴンから、コッパの消息についての情報を聞く
6. ダンジョンの15階、竜の顎に到達後、井戸にいるコッパを救出して村へと帰還する
7. 村長の家に立ち寄って話を聞く。夜になってから来てくれと言われる
8. 宿屋に泊まり、夜のとばりが降りるのを待つ
9. ふたたび村長の家に向かい、竜の顎と月影村にまつわる秘密についての話を聞く
10. 神社の賽銭箱にあるという巻物を探しに行く
11. 消えた巻物の行方に関して村長から話を聞く
12. 竜の顎に到達したら、そのまま入口へ向かう。巻物を持っているヨシゾウタと再会する
13. ヨシゾウタに巻物を読んでもらうと入口が開く。ヨシゾウタを残し、内部へと向かう
14. 21階の最深部へと向かい、そこに巣くっている諸悪の根源、オロチに戦いを挑む
15. オロチを倒してフミを救出。ナギの場合と同じく、無事に村へ送り届ける

発生条件	1回目	2回目	3回目
ナギ救出まで	村の出口でケヤキから薬草入手	ケヤキからランダムでアイテム	神社でタンモモを仲間にできる
コッパ救出まで	フミの母から保存の壺、タグラから木の矢入手	アイテム入手などのイベントは発生せず	大工のマサが村のなかに倉庫を建ててくれる
オロチ退治まで	村人からおにぎりと地雷ナバリの盾を入手	ナギからバトルカウンターを入手、倉庫が増築	この回以降、倉庫が増築される(上限あり)

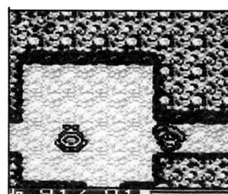
チュンソフト
11月22日発売予定
3900円

13色対応 GB ロールプレイング 4M
バックアップ(最大3)

©CHUN SOFT

モンスターの種類と性質を知り適切な装備と戦法で戦いに臨め

ダンジョン内に出現するモンスターは、階層によって種類が異なる。攻撃方法も幅広く、直接攻撃や間接攻撃のほか、ステータス異常を誘発する特殊攻撃を繰り出すタイプもいる。どの階にどのモンスターが出現するのかは左の表のとおり。これらのモンスターは、種族によって苦手とする武器があり、これを使えば通常の約2倍のダメージを与えることができる。「難しい」ではやっかいな敵が多いので、この法則を積極的に使わないとクリアすることは難しい。どの武器がどのモンスターに効果的なのかは58ページの表に記してあるので、戦闘時の参考にしよう。



◆どろぼう系が相手ならトドの盾を装備して対処



◆これはイヤすぎ！連発されるとザコにも勝てない

出現モンスター一覧

名前	出現階数	名前	出現階数
マムル	1F～2F	くねくねハニー	12F～14F
ねずみこぶん	1F～2F	鬼面武者	12F～14F
カラカイおさる	1F～3F	ギャザー	12F～14F
チンタラ	3F～4F	とおせんりゅう	12F～14F
モラビー	3F～5F	シューベル	12F～14F
かさタヌキ	3F～20F	亡霊武者	12F～14F
ちょうちんふぐ	4F～5F	飛びピータン	13F～17F
ボウヤー	4F～6F	エーテルもどき	15F～17F
デブータ	5F～6F	ちびタンク	15F～17F
ガマラ	5F～8F	マスターチキン	15F～17F
かっとびイノシシ	6F～8F	チキン	15F～17F
ぴーたん	6F～8F	めまわし大根	15F～17F
ヤミウッチー	6F～8F	ばくだんウニ	15F～17F
おばけ大根	7F～8F	カラス天狗	17F～19F
オヤジ戦車	7F～9F	ゲイズ	18F～20F
セルアーマー	9F～11F	死の使い	18F～20F
にらみヘビ	9F～11F	タウロス	18F～20F
パコレプキン	9F～11F	いやしうさぎ	19F～20F
ぬすっトド	9F～12F	アイアンヘッド	21F
にぎり変化	10F～12F	クロムアーマー	21F

特殊能力を持つ敵は能力を使う前に倒す

通常攻撃だけなら問題ないが、一部のモンスターは特殊な能力を持っている。さまざまなステータス異常誘発や間接攻撃、自爆など多種多様な特殊攻撃を繰り出すのだ。代表的なものを左に6体紹介しているが、これらのモンスターを相手にする場合は、先手必勝で間接攻撃をしかけ、特殊攻撃を受ける前に倒すことがセオリーだ。

ばくだんウニ
HPが減ると動きが止まり、次の攻撃で自爆する場合がある。間接でトドメだ

くねくねハニー
「クネクネー」の踊りを舞われるとレベルが1つ下がる。接近戦は不利だぞ

セルアーマー
装備している盾をはじき飛ばす特殊攻撃がネック。遠距離から攻撃して倒せ

オヤジ戦車
移動速度は遅いが、10マス以内の8方向に砲弾を撃つ。狭い場所で倒すといい

ボウヤー
木の矢で遠距離攻撃してくる。斜め移動を繰り返して射程外に出てから戦おう

ちょうちんふぐ
満腹度を10%減らす「ハラヘリー」の魔法に注意。行き倒れになってしまうぞ

「難しい」経路にのみ出現するモンスター

「難しい」には「易しい」と「ふつう」に出現しないモンスターが9種類用意されている。いずれも特殊な能力を持っており、一筋縄ではいかない相手だ。ダンジョンの序盤に出現するヤツもいるが、中盤からラストにかけて出現するヤツがほとんど。以下にその種類と攻撃方法を記すので、戦闘の際の参考として欲しい。

◆ゲイズのような1ツ目系と戦う場合、1ツ目殺しを装備していれば楽勝なのだ

◆シューベルがシューベルを召喚すると事態の収拾がつかなくなる恐れがある

◆間接攻撃の範囲が広いデブータは、隣接して通常攻撃に持ち込んだほうがいい

いやしうさぎ
ほかのモンスターのHPを回復する。コイツを先に倒さないと長期戦になるぞ

ゲイズ
妖術を使う。術にかかると、持っているアイテムを勝手に使ってしまうのだ

めまわし大根
2マス以内の8方向に混乱草を投げてくる。矢などの間接攻撃で倒せばラク

飛びピータン
攻撃はしてこないが、ワープして逃げ回る。倒せばランダムでアイテムが出現

亡霊武者
ほかのモンスターに取りつき、レベルを1つ上げる。この姿のうちに倒すのだ

鬼面武者
通常攻撃のみだが攻撃力は高い。倒しても4ターン後に亡霊武者として復活

シューベル
レベル1のモンスターを1回につき1体召喚する。さらに増やされる前に倒せ

パコレプキン
壁の中を通り抜けて移動してくる。壁の中にいる場合は反撃できないので注意

デブータ
隣接時は通常攻撃だが、2マス以内の射程に入ると石を投げてくる点が危険

不確定名アイテムの正体を見極め少しでも有利な状況を作り出せ

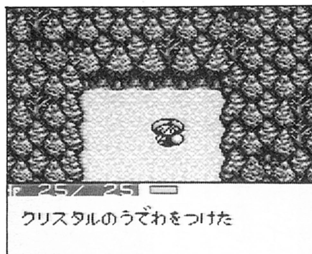
「難しい」の最大の特徴は、草と矢、食料以外のアイテムが不確定名だという点。杖は名前と使用回数が、壺と腕輪は名前がわからない状態で出現するのだ。ヒントは少ないが、限られた条件で正体を推測することが必要となるぞ。

巻物が無くても識別することは可能

もっとも確実な鑑定法は、不確定名アイテムに対して「識別の巻物」を読むこと。しかし、巻物がなくても正体を見破る方法が2種類ある。店に行って売り値や買い値の価格表示から推測する方法と、実際に使ったり装備して、その効果から推測していく方法だ。



⬇必要とするときに識別の巻物があるとは限らない。鑑定法をマスターしよう



⬆腕輪は呪われていることが多い。装備して推測する場合は覚悟しておくこと

値段で識別

杖や壺、腕輪は、種類や使用可能回数から価格が決められている。下記の表を使えば鑑定できるぞ。使用可能回数が増えるごとの価格の上昇値は一定なので、使用可能回数が6回以上のアイテムも表から識別できるはずだ。



⬆店で表示されるアイテムの価格を見れば、それを物差しにして正体がわかる

効果で識別

アイテムによっては、同じ種類で同じ価格の場合がある。巻物で識別するのでなければ、実際に装備したり使ってみたときの効果から考えるしかない。装備することで呪われたり、使用可能回数が減るものがあるが、下記の表の効果欄を使えば正体を推測できる。

⬇壺には押すタイプと入れるタイプの2種類がある。正体の推測も杖よりはラク



不確定アイテム識別表

種類	名前	効果	価格⓪	価格①	価格②	価格⑤	価格③	価格⑤
杖	痛み分けの杖	攻撃されたときの約30%のダメージを与える	1000(350)	1100(400)	1200(450)	1300(500)	1400(550)	1500(600)
	一時しのぎの杖	相手の動きを止める。攻撃すると活動を再開	700(350)	750(375)	800(400)	850(425)	900(450)	950(475)
	かなしばりの杖	相手をフロアの階段上に飛ばし、かなしばりに	700(350)	750(375)	800(400)	850(425)	900(450)	950(475)
	しあわせの杖	相手のレベルを1つだけだが上昇させてしまう	——	——	——	——	——	——
	場所替えの杖	自分と相手がいる場所を一瞬にして入れ替える	600(300)	650(325)	700(350)	750(375)	800(400)	850(425)
	封印の杖	相手の特殊攻撃を封じる。2倍速移動は通常に	1000(500)	1150(570)	1300(640)	1450(710)	1600(780)	1750(850)
	吹き飛ばしの杖	相手を最高10マス分後方に吹き飛ばして攻撃	600(300)	650(325)	700(350)	750(375)	800(400)	850(425)
	不幸の杖	相手のレベルを1つだけ下げることができる	——	——	——	——	——	——
	まどうの杖	さまざまな効果がランダムで発生。判別は難儀	500(250)	500(250)	500(250)	500(250)	500(250)	500(250)
	身がわりの杖	相手を20ターンだけにせシレンに変身させる	1000(500)	1080(540)	1160(580)	1240(620)	1320(660)	1400(700)
壺	強化の壺	武器などを入れると階単位で強さが1つ上がる	——	——	——	——	——	——
	合成の壺	武器、盾、杖を入れると種類ごとに合成できる	3000(1500)	3350(1650)	3700(1800)	4050(1950)	4400(2100)	4750(2250)
	識別の壺	未識別アイテムを入れて名前と使用回数を識別	——	——	——	——	——	——
	弱化の壺	武器などを入れると階単位で強さが3つ下がる	——	——	——	——	——	——
	背中の壺	押すとHPが完全回復し、ステータスも正常に	1650(700)	1800(770)	1950(840)	2100(910)	2250(980)	2400(1050)
	倉庫の壺	中に入れたアイテムを月影村の倉庫に送る	2500(1200)	2750(1320)	3000(1440)	3250(1560)	3500(1680)	3750(1800)
	底抜けの壺	物は保管できないが、割れば落とし穴を作れる	——	——	——	——	——	——
	トドの壺	押した方向にアイテムがあれば盗むことが可能	1600(600)	1760(660)	1920(720)	2080(780)	2240(840)	2400(900)
	分裂の壺	入れたアイテムを分裂させて、2つに増やす	——	——	——	——	——	——
	変化の壺	入れたアイテムを別のアイテムに変える	1100(500)	1200(550)	1300(600)	1400(650)	1500(700)	1600(750)
	保存の壺	アイテム保管用で、取り出しも使用も自由自在	1600(800)	1600(800)	1600(800)	1600(800)	1600(800)	1600(800)
	魔物のるつぼ	押したり割ったりするとフロアごとの敵が出現	——	——	——	——	——	——
	やりすごしの壺	中に入って身を隠す。そのターン数は使用回数	1000(400)	1000(400)	1000(400)	1000(400)	1000(400)	1000(400)

種類	名前	効果	価格
腕輪	遠投の腕輪	アイテムに銀の矢なみの貫通力をつけて投げる	1200(600)
	会心の腕輪	攻撃時に、2分の1の確率で会心の一撃を出す	10000(5000)
	回復の腕輪	HP回復速度が倍になるが、満腹度も早く減る	5000(2500)
	混乱よけの腕輪	回転板の罠や混乱草などによる混乱状態を防ぐ	2400(1200)
	錆よけの腕輪	錆罠や特殊攻撃による武器、盾の強さ劣化を防ぐ	——
	しあわせの腕輪	モンスターを倒して得られる経験値が倍以上に	10000(5000)
	識別の腕輪	拾うだけで、不確定名アイテムを識別できる	——
	垂れ流しの腕輪	一定間隔でアイテムを1個ずつ落としていく	——
	通過の腕輪	ダンジョン内の水路や水たまりの上で移動可能	——
	痛恨の腕輪	敵からの攻撃が痛恨の一撃になる確率が高まる	——
	透視の腕輪	マップでフロア内の敵とアイテムの位置を表示	3600(1800)
	値切りの腕輪	買い物で「いいえ」を選ぶと値段が半額になる	10000(5000))
	呪いよけの腕輪	アイテムや特殊攻撃などで呪われることを防ぐ	——
	ハラヘラズの腕輪	罠や特殊攻撃以外では、満腹度が減らなくなる	15000(5000)
	ハラヘリの腕輪	通常の倍のスピードで満腹度が減少していく	15000(5000)

アイテムの識別に欠かせない一覧表だよ

※「価格」欄の円内の数字は使用回数を、カッコ内の数字は店に売る場合の値段（ギタン）を示しています

価格表示のないアイテムは、フェイの問題などに出現するものです。

アイテムの内容を理解して効率の良い使用法を編み出せ

難易度が高いと、アイテムの持つ効果も攻略の大きなウェイトを占めてくる。戦いが激化していくことに伴い、回復系アイテムや攻撃系アイテムの使用頻度が高まってくるからだ。とはいうものの、後先考えずにアイテムを使えばラストの対オロチ戦で苦労するし、使い惜しみをしていてはオロチと戦う前に力尽きる可能性もある。アイテムを使用する場合は、左の表に記してある効果を考えて、ムダなく使うようにしよう。

武器と盾の持つ特殊効果を活用する

武器や盾のなかには、特定のモンスターに対して通常の倍のダメージを与えたり、受けるダメージを半分にするものがある。詳しい相関関係は下記の表のとおり。

なお、武器や盾は呪われている場合があるが、見分ける方法はある。強さが0の価格より安いものは、確実に呪われているのだ。

合成の壺で強力な武器、盾を作る

どうぐ
はずす
ーヒャッキのたて＋5ョー
ぬすまれない
てきのこうげきがあたりにくい
89/ 89
9F Lv12 まんぷくど 35/100%

◆合成の壺がない場合は、使い分けて対処する。入手済みならこのように合成！

アイテム価格表①

種類	名前	効果	価格
巻物	あかりの巻物	マップにフロア内の敵とアイテムの位置が表示される	300(150)
	大部屋の巻物	現在いるフロアを1つの部屋にする。水路や柱は消滅	400(200)
	おはらいの巻物	呪われている装備アイテムの呪いを解くことができる	——
	くちなしの巻物	そのフロアで巻物が読めず、草や食料も口にできない	——
	困ったときの巻物	危機的な状況で使うと何らかの救済措置が講じられる	1000(250)
	混乱の巻物	通路では隣接した敵、部屋では内部の敵を混乱させる	100(50)
	ジェノサイドの巻物	ぶつけたモンスターの同族が冒険中に出現しなくなる	5000(750)
	識別の巻物	不確定名アイテムの正体を識別することができる	300(150)
	自爆の巻物	HPが1になることと引き換えに、隣接した敵を倒す	——
	真空斬りの巻物	通路では隣接した敵、部屋では内部の敵に大ダメージ	1000(500)
	吸い出しの巻物	壺を割らないで中のアイテムを取り出すことができる	——
	地の恵みの巻物	装備している盾の強さを1つ上げる。解呪効果もアリ	800(400)
	壺増大の巻物	指定した壺の使用可能回数を1つ増やすことができる	——
	敵倍速の巻物	フロア内すべての敵の移動速度が2倍になる	——
	天の恵みの巻物	装備している武器の強さを1つ上昇。解呪効果もアリ	800(400)
	バクスイの巻物	通路では隣接した敵、部屋では内部の敵を眠らせる	200(100)
	パワーアップの巻物	そのフロアだけだが、攻撃力が1.5倍にアップする	1000(100)
	退き上げの巻物	装備しているアイテムだけを持って月影村に帰還する	1000(500)
	拾えずの巻物	そのフロアに落ちている全アイテムが拾えなくなる	——
	迷子の巻物	マップ構成を忘れて、フロア到着時と同じ状況になる	——
	メッキの巻物	装備している武器と盾を解呪してメッキ、サビを防ぐ	——
	モンスターハウスの巻物	フロアの部屋を故意にモンスターハウス化する	——
草	胃拡張の種	最大満腹度が10%アップ。最大200%まで上げられる	1000(500)
	胃縮小の種	最大満腹度が10%ダウン。飲む必要はまったくナシ	——
	命の草	HPの最大値が5増える。最大HP200台を目指すのだ	500(200)
	弟切草	HPが100回復し、満タン時に飲むと最大値が2増加	100(50)
	くねくね草	飲むとレベルが1つ下がる。敵にぶつけて使うのだ	——
	混乱草	投げて使うと、相手が一定ターン混乱状態になる	3000(200)
	雑草	何のメリットもナシ。空腹時か変化の壺用に使おう	——
	しあわせ草	レベルが1つ上がる。タイミングを考えて有効に利用	1000(500)
	睡眠草	相手を5ターンだけ眠らせる。攻撃すると起きるぞ	750(300)
	すばやさの種	一定ターン数のあいだ移動速度を2倍にできる	750(350)
	高飛び草	飲むとフロア内のどこかにワープ。ぶつけても使用可	300(70)
	ちからの種	力の最大値を1上げる。力が減っている場合は1回復	500(250)
	超不幸の種	レベルが初期値の1に下がり、HPも1の状態になる	——
	天使の種	レベルを一気に5つ上げることができる。入手は困難	——
	どく消し草	特殊攻撃などで減らされた力を上限値まで回復する	——
	どく草	飲んだりぶつけられると、HPが5、力が1下がる	50(25)
	ドラゴン草	前方12マス先まで届く炎を吐く。投げても使えるのだ	500(200)
	不幸の種	レベルが3つ下がる。強力な敵に対して使うといい	——
	復活の草	何らかの理由で力尽きても、その場で復活できる	5000(2500)
	無敵草	20ターンだけ無敵状態になり、攻撃を受けつけない	3000(100)
	めぐすり草	ふつうでは見えない罠や一部の敵が見えるようになる	50(25)
	薬草	HPが50回復し、満タン時に飲むと最大値が1増加	50(25)
矢	木の矢	攻撃力は低いが、スタンダードな間接攻撃用の武器だ	10(2)
	銀の矢	「難しい」モードでは敵だけが使用。障害物を貫通	80(20)
	鉄の矢	貫通力はないが攻撃力は高い。入手したら温存せよ	40(10)
食料	大きいおにぎり	満腹度が100%回復。満腹時だと最大値が2上がる	200(50)
	おにぎり	満腹度が50%回復。満腹時だと最大値が1上がる	100(25)
	巨大なおにぎり	満腹度が完全に回復。満腹時だと最大値が5上がる	300(75)
	腐ったおにぎり	満腹度が30%回復するが、ステータス異常なども誘発	100(25)
	たまご	満腹度が30%回復するほか、何かいいことが起きる	50(10)

アイテム価格表②

種類	名前	効果	価格⓪	価格①	価格②	価格③	価格④	価格⑤
武器	カタナ	基本の強さは6。特殊効果が無い武器では2番目に強い	800(300)	880(330)	960(360)	1040(390)	1120(420)	1200(450)
	こんぼう	基本の強さは2。特殊効果も無く最弱だが錆びない	240(80)	264(88)	288(96)	312(104)	336(112)	360(120)
	成仏の鎌	基本の強さは2。アンデッド系の敵に大ダメージで攻撃	8000(3250)	8550(3450)	9100(3650)	9650(3850)	10200(4050)	10750(4250)
	つるはし	基本の強さは5。壁を掘れるが酷使すると壊れてしまう	240(100)	274(107)	288(114)	302(121)	316(128)	330(135)
	どうたぬき	基本の強さは8。特殊効果はないが表中の武器では最強	1500(700)	1650(770)	1800(840)	1950(910)	2100(980)	2250(1050)
	ドラゴンキラー	基本の強さは7。ドラゴン系の敵に大ダメージを与える	4500(2200)	4750(2320)	5000(2440)	5250(2560)	5500(2680)	5750(2800)
	ドレインバスター	基本の強さは5。ステータス異常を起こす敵に強い	4000(2000)	4250(2125)	4500(2250)	4750(2375)	5000(2500)	5250(2625)
	長巻	基本の強さは4。特殊効果は無いが序盤では使える武器	500(200)	550(220)	600(240)	650(260)	700(280)	750(300)
	必中の剣	基本の強さは2。強くはないが攻撃は必ずヒットする	10000(4500)	10500(4750)	11000(5000)	11500(5250)	12000(5500)	12500(5750)
	1ッ目殺し	基本の強さは5。1ツ目系の敵に大ダメージを与える	3300(1130)	3500(1230)	3700(1330)	3900(1430)	4100(1530)	4300(1630)
	妖刀かまいたち	基本の強さは3。前方3方向に同時攻撃できるのがウリ	5300(2600)	5650(2770)	6000(2940)	6350(3110)	6700(3280)	7050(3450)
盾	皮の盾	基本の強さは2。満腹度の減りが半分になり、錆びない	1000(350)	1040(370)	1080(390)	1120(410)	1160(430)	1200(450)
	重装の盾	基本の強さは12。防御力は高いが満腹度の減りが速い	4000(1000)	4300(1100)	4600(1200)	4900(1300)	5200(1400)	5500(1500)
	青銅甲の盾	基本の強さは4。いい盾を入手するまでのツナギ的な盾	300(100)	330(110)	360(120)	390(130)	420(140)	450(150)
	地雷ナバリの盾	基本の強さは3。地雷の罠や砲弾のダメージを半減する	4000(1500)	4200(1575)	4400(1650)	4600(1725)	4800(1800)	5000(1875)
	使い捨ての盾	基本の強さは30。攻撃されると強さが1ずつ減っていく	4500(1200)	4650(1240)	4800(1280)	4950(1320)	5100(1360)	5250(1400)
	鉄甲の盾	基本の強さは7。特殊効果は無いがそこそこ使える盾だ	1800(750)	1980(825)	2160(900)	2340(2875)	2520(1050)	2700(1125)
	トドの盾	基本の強さは3。どろぼう系の敵による盗難を防ぐ	2000(800)	2100(840)	2200(880)	2300(920)	2400(960)	2500(1000)
	ドラゴンシールド	基本の強さは7。ドラゴン系の炎のダメージを半減する	5000(2500)	5250(2625)	5500(2750)	5750(2875)	6000(3000)	6250(3125)
	バトルカウンター	基本の強さは5。受けたダメージの3分の1を敵に返す	——	——	——	——	——	——
	百鬼の盾	基本の強さは9。特殊効果はないが合成のベースに最適	2500(1250)	2750(1275)	3000(1300)	3250(1325)	3500(1350)	3750(1375)
	見切りの盾	基本の強さは5。直接攻撃を避ける確率が高くなる	8000(3000)	8500(3150)	9000(3300)	9500(3450)	10000(3600)	10500(3750)
	木甲の盾	基本の強さは3。錆びないが、特殊効果がなくてツライ	——	——	——	——	——	——
	やまびこの盾	基本の強さは5。魔法による攻撃を相手に跳ね返す	——	——	——	——	——	——

※「価格」欄の円内の数字は＋αの強さを、カッコ内の数字は店に売る場合の値段（ギタン）を示しています

ファミマガ64 ランキングBOX

人気ゲームは？売れてるゲームは？
知りたい情報が一目でわかる!!

前人気

読者評価

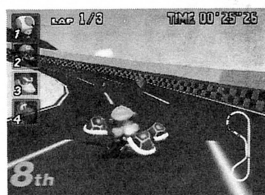
売り上げ

★今回のトップ3★

1	**マリオカート64** もう、前しか見ない…。オレはついに風になったぜ！
2	**スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…** 416点を取りながら2位転落。次回、巻き返しなるか？
3	**ワンダープロジェクトJ2** 前回から67ポイントのアップ。3位から一歩も動かず

『マリオカート64』が『ドラクエIII』を破り首位爆走!!

前回、驚異的なポイントで『マリオカート64』の追撃をかわし切った『ドラクエIII』。しかし、『マリオカート64』もそれに匹敵する力を秘めていた！ 前回の『ドラクエIII』は、自己最高の429点。点数自体を見ても、ちょっとやそっとじゃはじき出せない数字だった。ところが、今回の『マリオカート64』も、なんと429ポイントをマーク！ 前回から13ポイント下がった『ドラクエIII』を、ついに首位から引きずり下ろした。発売を直前に控えた両者だけに、今後の展開がますます気になるところだ。また、今回は気になる新タイトル『ポケットモンスター2』が『金』『銀』ともに初登場。内容の違いはまだわからないのに、順位が開いているところがおもしろい。やっぱり『銀』よりも『金』のほうが、豪華な印象があるのかな？



⬆コースの種類や新アイテムに興味津々。4人対戦もやりたーい！

今回の注目作

『ドラクエIII』に、見事な"スリップストリーム"を決めてトップの座を手に入れた『マリオカート64』。今後は追われる立場として、どこまで首位を守れるか！

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
2	1	マリオカート64	N64	任天堂	12月14日・9800円(別)	429
1	2	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	12月6日・8700円(別)	416
3	3	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	11月22日・9800円(別)	233
6	4	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	12月20日・7800円(別)	119
4	5	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	SFC	任天堂	11月23日・6800円(別)	102
9	6	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	100
8	7	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	12月6日・8300円(別)	97
4	8	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	11月22日・3900円(別)	91
11	9	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	83
13	10	実況パワフルプロ野球4	N64	コナミ	'97年2月未定・未定	72
14	11	がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	N64	コナミ	未定・未定	66
14	12	エフゼロ64(仮称)	N64	任天堂	未定・9800円(別)	58
—	12	ポケットモンスター2　金	G B	任天堂	'97年3月未定・3000円(別)	58
12	14	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	50
25	14	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	12月20日・9800円(別)	50
25	14	同級生2	SFC	バンプレスト	'97年1月未定・7980円(別)	50
17	17	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	12月20日・8800円(別)	47
7	18	ヨッシーアイランド64	N64	任天堂	未定・9800円(別)	44
20	19	スターフォックス64	N64	任天堂	'97年3月未定・9800円(別)	42
20	19	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	12月20日・9980円(別)	42
38	21	ドラゴンナイト4	SFC	バンプレスト	12月未定・7980円(別)	39
20	22	名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	G B	バンダイ	12月27日・3980円(別)	36
30	23	ウルトラドンキーコング(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	33
—	23	ポケットモンスター2　銀	G B	任天堂	'97年3月未定・3000円(別)	33
25	25	あああっ女神さまっ	SFC	ケイエスエス	未定・未定	30
18	25	G・O・D 〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜	SFC	イマジニア	12月未定・7980円(別)	30
32	27	レブ・リミット	N64	セタ	'97年2月未定・9800(別)	28
—	28	シムシティ2000(仮称)	N64	イマジニア	未定・未定	22
—	29	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	N64	トミー	未定・未定	19
42	29	デュアルヒーローズ	N64	ハドソン	未定・未定	19

※Reader's RequestはNo.10のアンケートハガキ1000通を11月7日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.11の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

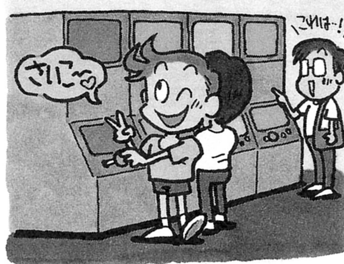
©Nintendo

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '96

今回はSFC3本とGB2本が対象ソフトとなっている。計5本とやや少なめだが、前人気の高かったソフトが集中しており、どの結果も楽しみと言える。なかでも、5本中3本を占める任天堂のタイトルは注目。GB2本は人気パズルとして当然、結果が期待されるが、SFCの『マーヴェラス〜』は、任天堂ひさびさのオリジナルタイトルだけに、どう評価されたかが気になるところ。「サーチシステム」や3人の主人公を使い分けながら進めていくなど、システム面での特徴があるゲームなだけに、項目別の評価にも注目したい。

では結果を見てみよう。まず、SFCの3本だが、いずれも総合で20点台をマークしており、まずまずといったところ。その中でもやはり『マーヴェラス〜』が良い成績を収めたようだ。項目別で見ると、オリジナリティとキャラクタが4点台と高い。『マーヴェラス〜』はアクション要素のあるアドベンチャーという一風変わったゲームだが、プレイした人たちには新鮮な印象を与えたようだ。次にGB2本の結果だが、こちらもかなりの好成績。とくに『ピクロス2』は、買い得と熱中度の2つの項目で1位を獲得し、総合で3位をマークしている。



SFC マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム

カプコン	10月18日	7800円(別)
アクション	総合	20.27(90位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.49(92)	3.27(114)	3.12(113)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.56(58)	3.56(64)	3.27(105)

★アメリカンコミックのキャラクタが使えるのはいいが、それぞれの技の数がちょっと少ない。でも、おもしろい。(新潟県/小旗祐輔)★普通のゲームで良くも悪くもない。アメリカンヒーローが好きな人なら買ってもいいかも。(神奈川県/伊藤健一)

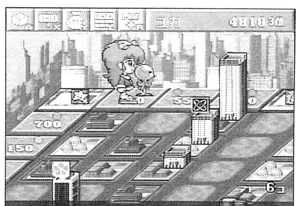
SFC マーヴェラス 〜もうひとつの宝島〜

任天堂	10月26日	6800円(別)
アドベンチャー	総合	23.52(16位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.03(31)	3.74(27)	4.00(8)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.79(24)	3.92(26)	4.04(12)

★主人公の3人を交代して進めていくところが珍しくて良かった。アクション要素があって、少し変わったアドベンチャーだと思った。(神奈川県/服部つかさ)★テレビCMは見たことがないけど、ゲームは秀作だと思う。(京都府/和久田雅士)

SFC タワードリーム

アスキー	10月25日	8000円(別)
ボードゲーム	総合	20.83(65位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.49(92)	3.34(96)	3.49(48)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.76(29)	3.41(93)	3.34(87)



⬆土地売買にビルの建設、会社の合併吸収など、駆け引きがおもしろい

ウェーブレース64 とことんやり込みゲーム評価

今回のお題は、前号に引き続き『ウェーブレース64』。このゲーム、揺れる波がよく表現されているだけに、3Dスティックでの操作がやや難しいように思われた。しかし、届いた感想では、難易度よりもリアルさや爽快感に取りつかれた人がほとんど。みんなの適応能力には驚かされるばかりだ。また、スコアアタックモードでのみんなのテクニックも、なかなか充実してきたようで、技に関する感想もたくさん寄せられたぞ。

●波の具合いが常に変化するせいで、同じコース取りができないところに奥の深さを感じた。内容的には、コースレコードを難易度別で出してほしかった。(和歌山県/志場俊城)

●PSやSSなどの旧世代機でもゲームを楽しんでいますが、このゲームの操作感覚は、全く違う！ 本当に自分がプレイしているという実感がある。キャラクタが非常に大きく、それが自由に、しかも美しく、さらにスムーズに動く。感動です。(愛知県/谷口茂樹)

●波が味方にも敵にもなる操作性、練り込まれたコースレイアウト、どれをとっても高いクオリティだ。「3Dスティックでなければ意味がない」というくらい、従来のレースゲームとは一線を画している。(青森県/則竹景造)

●今までのレースゲームとは違い、波の動きを読み取るのが難しい。

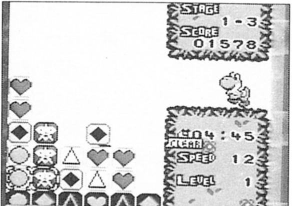
GB ピクロス2

任天堂	10月19日	3000円(別)
パズル	総合	22.38(3位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.64(11)	3.63(2)	3.89(1)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.66(6)	4.10(1)	3.47(7)

★前作よりも難しい問題が多かったので、やりごたえがあった。(神奈川県/菅野孝寿)★サイズが大きくなってやりごたえがある。機能も親切になった。(茨城県/小池尚)★変な絵やよくわからない絵が増えたような気がする。(広島県/古里友弘)

GB ヨッシーのパネポン

任天堂	10月26日	3000円(別)
パズル	総合	21.14(11位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.74(9)	3.32(12)	3.58(9)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.56(8)	3.50(13)	3.44(8)



⬆ルールはSFCの『パネルでポン』と同じ。GBでより手軽に楽しめる

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64の4本、スーパーファミコンの179本、ゲームボーイの20本、バーチャルボーイの5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

チェックポイントの矢印を完璧に通るようにするのが難しかった。でも、最高のレースゲームです！（愛知県／畔柳博）

●やればやるほどタイムが縮んでいくので、うまくなっていく実感ある。水のグラフィックもきれい。（石川県／荒田真二）

●ジャンプして着地するときの反動や波のはじけ方がリアルで、本当にジェットスキーに乗っている気分が味わえた。（鳥取県／ワリオ64）

●リバースモードは超ムズかしくて、やっとの思いでクリアした。それなのにエンディングがないとは、ど～ゆ～こと？ ナットクいかーん！（群馬県／小林大心）

●リバースをクリアしただけで終わるのはもの足りない。オープニングのサンセットベイ、目標順位1位というのはなんなんだ！（愛知県／中込太）

●楽しい。最初は操作感覚に多少とまどったけれど、すぐに慣れた。グラフィックがきれいで、プレイしていてとても気分がいい。でもリバースはとても難しい。（岐阜県／近藤博和）

●ひさしぶりにハマるゲーム。チャピオンシップモードに連日、必死になり、スコアアタックモードで"ダブルループ"を決めることに燃えた。（東京都／石崎龍太郎）

●スコアアタックモードに燃えてます。とくにジャンプ台で大技がきれいに決まると、とっても感動しちゃう。（茨城県／原田大輔）

●水しぶきや波の様子がなんといっても良い。しかし、背景がきれいなだけに、キャラクタがカクカクしているのが気になってしまう。（東京都／青柳義記）

●『スーパーマリオ64』のようにカメラ（プレイヤーの視点）が変な位置に行ったりしないのがよかった。（北海道／民谷康宏）

●キャラクタは4人しかいなかったけど、あまり気にならなかった。でも、スコアアタックモードのために、技をもっと多くしてほしかった。（北海道／稲葉健太）

●このゲームは、対コンピュータでやるよりも、2人対戦で遊ぶほうが楽しいと思った。（北海道／谷地田瞬）

●2人対戦だと、水の透明感がなくなってしまうのが少し残念に思いました。（大阪府／森山和也）

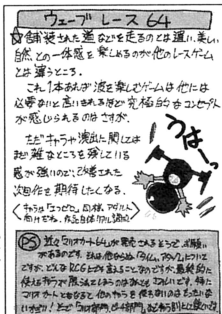
●2人対戦画面は、横割りよりも縦割りにしたほうがよかったのでは？ どちらか選択できれば、ベストだったと思います。（愛知県／市川豊）

●おもしろいけど、プレイしていてちょっと気持ち悪くなってしまった！（埼玉県／苅込亜里沙）

●キャラクタどうしがぶつかったときの声がおもしろい！（神奈川県／吉田智洋）

●『スーパーマリオ64』よりおもしろい！ 他のレースゲームより燃える！ スコアアタックモードに尽きる！ いまイルカに乗って休んでま～す。（新潟県／西洋司）

●イルカに乗った少年（？）マイルス。彼の技"ダブルループ"はイルカの保護を考えると…。（岐阜県／児玉浩基）



✪キャラクタが少ないという意見もけっこう多かった。（兵庫県／コイソー）

その他のゲームに対する評価は

さて、ここからは、お題以外のソフトの感想を紹介するコーナー。前号のリーダーズランキング対象ソフトのうち、とくに『ウィザードリィ・外伝Ⅳ』と『マジカルドロップ2』のお便りが多かったので紹介していくぞ。

ウィザードリィ・外伝Ⅳ

●システムなどの変更がありましたが、やはり、メチャおもしろいです！ とくに、スキルの導入が大変良かったです。ただ、サターン版では「泳ぐ」とか変わったのがあるので、それがSFC版にもあったらよかったのにな…と思います。目指すは、オール100のスーパースキル軍団だ！（大阪府／平塚安子）

●今までのシリーズをやり込んだプレイヤーなら、とてもおもしろいと思う。しかし、他のシリーズを少しやったくらいの人には、わけがわからないはず。説明書が、ちょっと不親切だと思った。（三重県／木谷融）

●システムが変わった本家シリーズより、『～外伝』シリーズのほうが『ウィザードリィ』らしいですね。今回は世界観が和風ということで、少々違和感がありますが、ゲームとしてのおもしろさは健在です。（和歌山県／深見満彦）

●『～外伝Ⅲ』からパスワードで転生させたキャラクタは強すぎる。ホビットなんて、能力値をボーナスポイントに変えると、始めから34（普通にキャラクタを作ると、30が上限）もあるじゃないか！（岡山県／藤原由貴）

マジカルドロップ2

●ストーリーモードの難易度「ふつう」でクリアできるようになりました。私はパズルが苦手なんですが、ひらめきモードには燃えました。（愛知県／山崎真樹）

●アイテム玉をうまく使って、一気に玉を消せるところがいい。連鎖は難しいけど、奥が深くて何度やってもあきがこない。（北海道／フールのネコ）

●ストーリーモードの会話が、やたらホンワカしているので、対戦が始まる前についつい気がゆるんでしまう。（千葉県／なでなでですぅ）

●ゲームセンターでハマって以来やみつきになってしまい、購入しました。玉をくっつけると消えるという発想がおもしろいです。（静岡県／巻田亜純）

●ひらめきモードは、ただ問題を解いていくだけでなく、いかに大量に美しく消すかがミソになっているところがいいと思います。（山口県／へべファン）

✪このゲームはキャラのかわゆさがポイントでもある。（栃木県／イリーズ）



✪ねらって連鎖ができるようになれば、一人前かな？（愛知県／蒼月ひかる）

みんなの意見を待ってるよ！

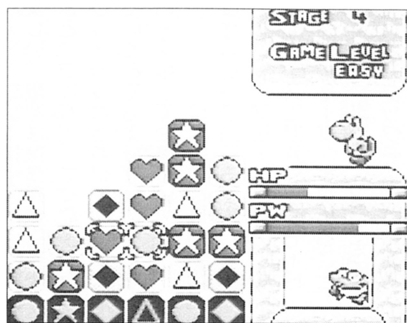
リーダーズランキング'96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題のソフトは、今回に引き続き『マーヴェラス』。官製はがきに、『マーヴェラス』の感想や批評（良いところ、悪いところをなるべく具体的に）と、住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト（『ヨッシーのパネポン』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは11月20日（必着）。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、感想を使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横にペンネームを書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

©アスキー／折尾一則／メディアポート／クレアテック／シーラボ／桜五吉／斉藤ノブ・Nintendo／Intelligent System

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 10/21~10/27

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	40
2	ピクロス2	GB	任天堂	29
3	ウェーブレース64	N64	任天堂	17
4	★ヨッシーのパネポン	GB	任天堂	14
5	★タワードリーム	SFC	アスキー	9
6	テトリス	GB	任天堂	9
6	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	9
8	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	8
9	Parlor! Mini 廉価版	SFC	日本テレネット	7
10	磯釣り 離島編 廉価版	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)	6
10	★マーヴェラス～もうひとつの宝島～	SFC	任天堂	6
12	ぷよぷよ	GB	バンプレスト	5
12	スーパーマリオ64	N64	任天堂	5
12	牧場物語	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)	5
15	スーパードンキーコングGB	GB	任天堂	5
15	スーパードンキーコング	SFC	任天堂	5
17	サラブレッドブリーダーIII	SFC	ヘクト	5
18	海のぬし釣り	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)	4
18	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4
18	パネルでポン	SFC	任天堂	4

今週はSFC2本とGB1本の新作が発売。その3本すべてがランキング入りを果たしている。また、今週は先週と同じように、上位にGBタイトルが集中するなど、最近のGB人気が表れている。



○初登場で4位の『ヨッシーのパネポン』。『パネルでポン』のパネルがヨッシーのキャラになっているのだ

N64 先週からポイントをやや落としたものの、『ウェーブレース64』が3位を死守。しかし、その他のN64ソフトは『スーパーマリオ64』以外、めっきり姿を見せなくなってしまった。

SFC 新作『タワードリーム』と『マーヴェラス～』が見事ランクインを果たした。ただ、ポイントが低いので、次週からの生き残りが気になるところ。また、9位の『～Mini』は、定価が3980円（税別）の廉価版だ。

GB 『ポケモン』が、あいかわらずの強さで楽々と首位をキープ。さらに、先週、初登場で2位を決めた『ピクロス2』も2位を守り、今週も上位2位をGBタイトルが占める結果となった。また、新作の『ヨッシーのパネポン』は、初登場で4位をマークしている。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 10/28~11/3

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	35
2	ピクロス2	GB	任天堂	24
3	ヨッシーのパネポン	GB	任天堂	18
4	ウェーブレース64	N64	任天堂	14
5	テトリス	GB	任天堂	10
5	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	10
7	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	9
8	Parlor! Mini 廉価版	SFC	日本テレネット	9
9	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	7
10	マーヴェラス～もうひとつの宝島～	SFC	任天堂	6
10	スーパーマリオ64	N64	任天堂	6
12	Parlor! Mini3	SFC	日本テレネット	5
12	タワードリーム	SFC	アスキー	5
12	スーパードンキーコングGB	GB	任天堂	5
15	ボンバーマンコレクション	GB	ハドソン	4
15	役満	GB	任天堂	4
15	磯釣り 離島編 廉価版	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)	4
18	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	4
18	ぷよぷよ	GB	バンプレスト	4
20	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	4

今週はGBで1本、新作が発売されているが、ランキングには届かなかったようだ。新作は振るわなかったが、今週ランクインしたGB勢は元気。上位5位までに4タイトルが入る勢いだ。



○先週から1ポイントも落とさずに10位を守った『マーヴェラス～』。息の長いタイトルになるか!?

N64 『ウェーブレース64』が4位に後退。次のN64の新作発売まで、上位をマークするのは厳しそうだ。『スーパーマリオ64』のように、ランキングに居続けてほしいところだが…。

SFC 『タワードリーム』が12位に後退。一方、『マーヴェラス～』は10位を守っている。ポイントの低さが気になった2タイトルだが、『マーヴェラス～』は確実にポイントをキープしており、今後のランクインも期待できそうだ。

GB 『ポケモン』が首位を、『ピクロス2』が2位をキープ。そして先週4位の『ヨッシーのパネポン』が3位に浮上し、なんと今週は、上位3位までをGBタイトルが独占している。3つとも人気タイトルだけに、しばらく上位が定着する可能性が出てきた。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

©Nintendo／Intelligent System・Nintendo

新鮮な情報をお届けする読者のための情報コーナー

ファミマガジャーナル

INFORMATION
EVENT　GOODS
MOVIE

コンパイルの『クリスマスぷよケーキキット』やアトラスの「ジャックフロストグッズ」など最新の情報を満載!!

FOOD

飾りつけできる「クリスマスぷよケーキキット'96」予約受付中

コンパイルが、「クリスマスぷよケーキキット'96」の予約を受付中。価格は、3500円（込）。この「クリスマスぷよケーキキット'96」は、昨年も発売されたクリスマスケーキとは違っていて、自分でデコレーションできる「ケーキ組み立てキット」になったよ。キットの中身は、スポンジケーキやケーキを飾るぷよ型のチョコレートなどが付いていて、工夫をこらしたオリジナルのケーキが作れるようになっている。このケーキキットは、通信販売で買うことができるので、興味のある人は、左の表を参照して申し込み用紙を手に入れよう。また、このケーキキットを題材にした「ぷよケーキフォトコンテスト」を実施しているので、ケーキキットを買った人は、参加してみてはいかが？

飾り付けした例。これを参考して

これがパーツだよ


自分の個性をだそう

「ぷよケーキフォトコンテスト」参加方法

応募方法："ぷよケーキとファミリー（仲間）の楽しいクリスマス"をテーマにした家族や仲間、恋人同士の楽しいぷよケーキパーティの写真（ポラロイドも可）と、写真をもとにしたコメント（400字以内）、ぷよケーキを食べた感想、ケーキに同封されている応募券を封書に同封し、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コンパイルクラブIDナンバー（ある人のみ）を明記して、下記の住所に送る。

商品：「特選」パソコン　1名
「入選」デジタルカメラ　2名
「佳作」携帯電話　10名
「参加賞」テレホンカード（抽選で50名）

※コンパイルの社長、営業本部が応募作品を審査し、企画本部会議の投票で各賞が決定される。審査基準は、オリジナルぷよケーキのアイデアのおもしろさやパーティの楽しい雰囲気などが審査される。

応募締め切り：12月31日（火）当日消印有効

応募先：広島県広島市南区京橋町1-7
アスティー第一生命ビル10F
株式会社コンパイル「ぷよケーキフォトコンテスト」係

問い合わせ：☎082-263-6165／コンパイルユーザーテレフォン

「クリスマスぷよケーキキット'96」通信販売方法

●**申し込み方法：**
自分の郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いた官製ハガキを下記の住所に送り、専用の申込書を取り寄せる。その用紙に必要事項を記入して郵送で送る。

●**価格：**3500円（込）。送料は1個につき600円

●**商品到着時期：**12月18日～12月24日

●**申込締め切り：**11月25日（月）必着

●**問い合わせ：**コンパイル通信事業部／082-263-6302
〒732　広島県広島市南区京橋町1-7
アスティー第一生命ビル10F
株式会社コンパイル　通信事業部
「ぷよケーキ申込用紙希望」係

AMUSEMENT

「プリント倶楽部」の悪魔"ジャックフロスト"がクレーンゲームに登場

近頃、いろんなゲームのキャラクタが、クレーンゲームの景品となって入荷しているよね。景品ほしさについつい夢中になってしまうということあるんじゃないかな？　また夢中になってしまいそうなクレーンゲーム用の景品をアトラスが作ったんだ。そのグッズは、顔写真入りシール作成機「プリント倶楽部」やSFC版などの『女神転生』シリーズに、登場している悪魔のキャラクタ「ジャックフロスト」を使ったもの。このジャックフロストグッズはアミューズメントスポットなどのクレーンゲームで手に入るので興味のある人はチャレンジしてね。

悪魔を手に入れろ!!

いろんな文具グッズが登場する



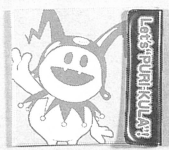
顔写真のシールが作れる「プリクラ」


コイツがジャックフロスト

プレゼント

「ジャックフロスト」CDケース

3名



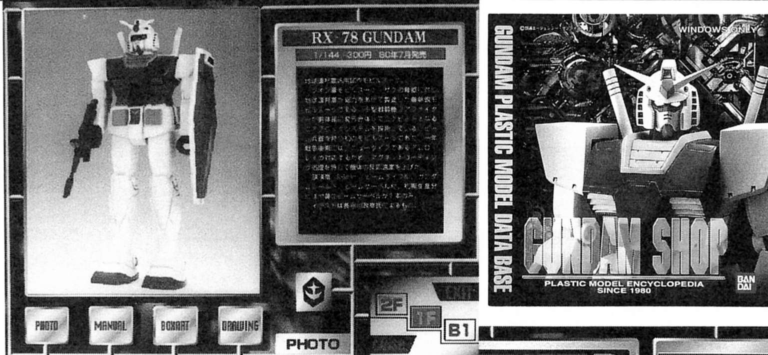
かわゆいジャックフロストCDケース

©西谷　史／シップス／ATLUS

CD-ROM

データベースソフト「GUNDAM SHOP」VOL.1が11月28日発売!!

バンダイが、11月28日にWindows版とMacintosh版の「機動戦士ガンダム」のプラモデル発売16年間の歴史を統括したデータベースソフト『「GUNDAM SHOP」VOL.1』それぞれ3500円(別)で発売するよ。このソフトは、ガンダムプラモデルに関するデータなどを資料館のように紹介していて、フロアによって違うデータを見ることができる。フロアは3つあり「1F 模型店フロア」では、現在も発売しているプラモデルのデータを収録、「2F 展示フロア」ではTVアニメやTVCMなどをムービーで収録、「B1 資料フロア」は、現在では手に入りにくいプラモデルの完成品やパッケージを収めているんだ。興味のある人は、お店に予約して買い逃しのないように。



●このパッケージを目印にしてね

●完成品正面の写真。アイコンをクリックすると設計図などが見られる



●なつかしいTVCMが見られるぞ

プレゼント

「GUNDAM SHOP」
VOL.1 Windows版

5名

SOFT

発売日が延期になっていた『風来のシレンGB』攻略本と同時発売

何度も発売日が延びてしまった『不思議のダンジョン 風来のシレンGB 一月影村の怪物一』がチュンソフトから11月22日、3900円(別)に発売決定! ソフトと同日に攻略本もチュンソフトから、890円(込)で発売されるよ。この本は、GB版『風来のシレン』を攻略するために必要な操作方法などの基本テクニックから、エンディングまでを徹底攻略しているほか、アイテムやモンスターの完全リストも収録。ほかにも、「フェイの問題」も詳しく解説しているので、この本があればゲームの攻略はバッチリだ!

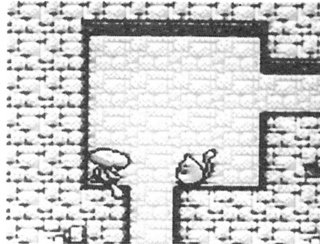
●攻略本があれば、いきなり「むずかしい」をプレイしても大丈夫?



プレゼント

『不思議のダンジョン
風来のシレンGB
一月影村の怪物一』

ソフト&攻略本 セット3名



●モンスターを倒すには、先手をとることが大切。つねに心がけよう

EVENT

丹下桜「Be Myself」発売記念イベント開催!!

文化放送で放送していた「もっと! ときめきメモリアル」のナビゲーターをしていた丹下桜さんのアルバム「Be Myself」の発売を記念してイベントが開催される。どんなイベントかというと、歌やトークやゲーム大会などでファンとの交流を深める集いなんだ。興味のある人は表を参照して問い合わせてね。



●彼女の歌が直接、聴けるぞ

丹下桜「Be Myself」発売記念イベント日程

11/21(木)札幌パトス
開場 18:00 開演 18:30
問ベイクリスタル/☎011-841-6428

11/30(土)福岡 福岡キャビンホール
開場 14:00 開演 14:30
問アニマップ本店/☎092-731-5256

12/1(日)名古屋 名古屋ナディアパークイベントスペース
開場 14:00 開演 14:30
問ヤマギワソフトナディアパーク/☎052-265-2111

12/7(土)静岡 すみや本店2F オレンジホール
開場 15:30 開演 16:30
問すみや本店/☎054-251-1233

12/8(日)東京 新星堂荻窪店ホール
①開場 12:30 開演 13:00
②開場 14:30 開演 15:00
問お近くの新星堂各店 ない場合は新星堂販促課/☎03-3393-5165

12/13(金)群馬 足利ハマダ
開場 15:00 開演 15:30
問足利ハマダ/☎0284-41-2301

12/14(土)埼玉 アニメイト川越店
開場 15:00 開演 15:30
問アニメイト川越店/☎0492-25-0020

12/15(日)埼玉 大宮西武屋上
開場 13:30 開演 14:00
問ヤマギワ大宮店/☎048-641-7325

12/19(木)浜松 イケヤサウンドプラザ3F
開場 15:30 開演 16:00
問イケヤMM店/☎053-453-5550

12/22(日)東京 恵比寿ガーデンホール
開場 15:00 開演 15:30
問アニメイト/☎03-3957-1234



Be Myself/丹下桜
価格3000円(込)。収録曲「True Love」、「わたしのえがおさがしにいこう」、「MERMAID」、「My wish」の4曲は丹下さん本人が作詞を手掛けている。全10曲を収録。

©創通エージェンシー/サンライズ/BANDAI・CHUN SOFT

CD VIDEO & BOOK

ドラゴンクエスト伝説
すぎやまこういち

●ポリグラム／11月18日発売／3500円(込)



CD

「交響組曲ドラゴンクエスト」シリーズの中からの曲と新曲を含む2枚組全51曲を収録。

X-MEN vs STREET FIGHTER

●ビクターエンターテインメント／11月21日発売／2000円(込)



CD

業務用のオリジナルサントラ。オープニングからスタッフロールまで、全40曲を収録。

Catchy　金月真美

●キングレコード／11月21日発売／3000円(込)



CD

金月真美の2ndアルバム。『2人の時』のアカペラバージョンを含む全13曲を収録。

闘神伝　POWER TO THE TECHNO GROOVE

●NECアベニュー／11月21日発売／2500円(込)



CD

PS版「闘神伝2」のキャラクターテーマを、テクノ風にアレンジした全11曲を収録。

ゲームサウンドコレクションVol.5「はるかぜ戦隊Vフォース」

●MEMレコード／11月21日発売／2000円(込)



CD

PS版同ゲームのオリジナルサントラ。葵奈月役の白鳥由理の歌を含む全31曲を収録。

ステレオドラマ　ツインビーPARADISE3 Vol.6

●キングレコード／11月21日発売／3000円(込)



CD

文化放送ラジオドラマCD第6弾。ツイパラ選挙管理委員会スペシャルなどを収録。

NINKŪー忍空ー⑪ 戌ノ巻

●ポニーキャニオン／11月21日発売／4800円(込)



VIDEO

TVアニメビデオ化第11弾。コウチン大僧正を倒すため旅をする風助たちを待ち受けていたものは…。

劇場版　ハーメルンのバイオリン弾き

●ポニーキャニオン／11月21日発売／3800円(込)



VIDEO

夏に公開した劇場版のセルビデオ化。魔族を倒すために旅を続けるハーメルたちはティーフアーナに着いた。

プレゼント希望者は

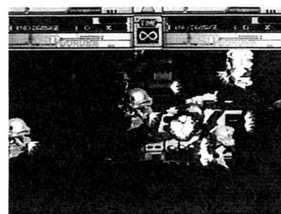
ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼント（記事の中に募集要項があるものはそちらへ送ってね）を希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1−1−16 T−Mファミマガ64編集部No.11ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.11のプレゼントの締め切りは11月28日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、当選発表後1～2カ月かかる場合もあります。ジャーナル内のプレゼントは賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

CAMPAIGN

PS版『SDガンダムGWORLD（仮称）』でパイロットを募集!!

バンダイがPS版で発売を予定している『SDガンダムGWORLD』。このゲームは、モビルスーツを生産するときにランダムに搭乗するパイロット名が出てくるシステムになっている。そのモビルスーツのパイロット名を50人分募集しているよ。パイロット名を書き、5つの質問に答えて、ハガキで送るだけでOK。詳しくは、下の表を参照して応募してね。なお、パイロット名を採用された人は、発売日当日にこのソフトがプレゼントされる。



◯'97年3月発売予定

アムロたちと戦場で戦おう!!

PS「SDガンダムGWORLD（仮称）」パイロット名募集要項

●応募方法

・パイロット名をカタカナで8文字以内で決める。（パイロット名は自分の名前やニックネームでも可。例「ガンダム」は4文字）

・下記の5つの質問に答える。

1）このゲームに出して欲しいモビルスーツは何か。
2）このゲームに出して欲しい戦艦は何か。
3）このゲームに出して欲しいパイロットは誰か。
4）「機動戦士ガンダム」シリーズで一番好きな作品名は何か。（例／「Zガンダム」、「ガンダムW」など）
5）持っているゲーム機は何か。（複数回答可）

・パイロット名、5つの質問に答えたものと、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を官製ハガキに書いて下記の住所に送る。

〒111　東京都台東区駒形2-5-8
ユナイテッドビル
有限会社　スタジオスタット
「GWORLD」係

EVENT

「アンジェリークセル画展」11月30日から開催!!

光栄がファンサービスの一環としてPC-FX版『アンジェリークSpecial2』の発売を記念して、「アンジェリークセル画展」を11月30日（土）から12月15日（日）まで東京・町田「アニメイト町田店」で開催するよ。イベント内容は『ふしぎの国のアンジェリーク』や『アンジェリークSpecial2』のセル画を展示。さらに、セル画展開催期間中は、アンジェリークフェアを開催していて、アンジェリークの関連商品を購入すると、特製しおりがもらえる。入場は無料なので遊びに行ってみてね。詳しくは☎0427-21-6871、アニメイト町田店まで。

プレゼント

『ふしぎの国のアンジェリーク』ポスター

◯手に入りにくいぞ

10名

©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

キミの意見を聞かせて欲しい!

ファミマガ64 読者プレゼント 計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント 各12名

（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①SFC	VS.コレクション	92
②G B	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	55
③G B	ドンキーコングランド	94
④G B	原人コレクション	97
⑤G B	パチ夫くん ゲームギャラリー	96

応募のきまり

67ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～⑤）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは11月28日必着、発表は12月27日発売のNo.14です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。

①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。

①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません）。

①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。

01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
⑩ 超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
⑪ 読み物
⑫ 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
⑬ サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
⑭ ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮ その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。

①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブ（仮称）について、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 ゲームボーイポケットについてあてはまるものを**16**の項目から選んで番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、

(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い

の5段階です。

●キャラクタ キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。	●音楽・効果音 BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。	●お買い得度 ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
●操作性 ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。	●熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。	●オリジナリティ 斬新なアイデアやシステムががあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。
●数字はマスからはみ出さないように書いてください。
●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照）
●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

ファミマガ64 No.7・8プレゼント当選者発表

●ウェーブレース64

北海道/上村裕幸
福島/岡部広文
群馬/岩田行央
埼玉/野辺友子
千葉/平野郁昌
東京/山口麻里
神奈川/栗林勝美
長野/塚田康範
静岡/川口清
愛知/水谷航
滋賀/大井健生
京都/飯塚覚
岡山/白神睦久
徳島/柳生吉彦
愛媛/高橋俊
高知/岩本卓也
福岡/重松俊祐
熊本/水上譲二
宮崎/後久佳樹
鹿児島/黒瀬真吾

●ウイニングポスト2プログラム'96

宮城/齋藤大志
群馬/野村洋城
千葉/稲葉晴世
東京/作田健一
長野/宮坂徹
新潟/星野恭子
富山/士反竹司
福井/常田篤
静岡/飯塚智哉
愛知/福井衛
京都/橋本翔太
大阪/山口力
奈良/樽井亮裕
和歌山/天野英輝
鳥取/森本直樹
岡山/原田貢
香川/藤井真一郎
愛媛/桧垣慎也
福岡/工藤仁美
長崎/山下順一

●サラブレッドブリーダーIII

北海道/奥村由希
青森/佐藤洋之
福島/小磯光
埼玉/石田恭章
千葉/毛受清隆
東京/助川誠
新潟/小泉大樹
岐阜/神谷正幸
愛知/若林昭良
滋賀/神保博行
京都/増田貴幸
兵庫/三原彰文
奈良/松本明美
和歌山/清水博章
島根/小川健太
岡山/山田明広
広島/平木美香
香川/亀山正幸
福岡/田部大輔
大分/三浦康紀

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	ゲーム名
0001	雷のごとく〜超高速囲碁〜
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)
0003	栄光のセントアンドリュース
0004	エフゼロ64(仮称)
0005	カービィのエアライド(仮称)
0006	カメレオン・ツイスト
0007	がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜
0008	キャバリーバトル3000
0009	金田一少年の事件簿(仮称)
0010	Cu-On-Pa
0011	クライマー(仮称)
0012	クリエイター(仮称)
0013	ゴールデンアイ007
0014	ゴルフ(仮称)
0015	サッカー64(仮称)
0016	Jリーグダイナマイトサッカー64
0017	JリーグLIVE64
0018	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)
0019	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
0020	実況パワフルプロ野球4
0021	シムシティ2000(仮称)
0022	スーパーマリオRPG2(仮称)
0023	スターウォーズ〜シャドウズ オブ ジ エンパイア〜
0024	スターフォックス64
0025	3D格闘(仮称)
0026	3Dシューティング(仮称)
0027	超空間ナイタープロ野球キング
0028	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)
0029	デュアルヒーローズ
0030	テュロック
0031	ドラえもん のび太と3つの精霊石
0032	バギーブギー(仮称)
0033	パワーリーグ64(仮称)
0034	ヒューマングランプリ(仮称)
0035	ブラスト・ドーザー
0036	ブレードアンドバレル
0037	プロ麻雀 極64
0038	ヘクセン
0039	ボディハーベスト(仮称)
0040	ボンバーマン64(仮称)
0041	麻雀(仮称)(イマジニア)
0042	麻雀(仮称)(ビデオシステム)
0043	麻雀MASTER
0044	麻雀64
0045	MOTHER3(仮称)
0046	魔法聖紀 エルテイル(仮称)
0047	マリオカート64
0048	マルチレーシング チャンピオンシップ
0049	ミッション・インポッシブル
0050	森田将棋64(仮称)
0051	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
0052	ヨッシーアイランド64
0053	リーズン(仮称)
0054	レブ・リミット
0055	64大相撲(仮称)
0056	ワイルド チョッパーズ
0057	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

②スーパーファミコン

No.	ゲーム名
1001	ああっ女神さまっ
1002	あかずの間
1003	アルカロイド -Doh It Again-(仮称)
1004	糸井重里のバス釣りNo.1(仮称)
1005	ウルトラ麻雀 兵(つわもの)(仮称)
1006	ガンプル
1007	クーリースカンク
1008	Cu-On-Pa SFC
1009	G・O・D〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜
1010	実戦パチスロ必勝法/TWIN
1011	スーパー人生ゲーム3
1012	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
1013	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
1014	スーパーボンバーマン5
1015	すごろく銀河戦記
1016	ストリートファイターZERO2
1017	ダークロウ
1018	同級生2
1019	ドナルドダックのマウイマラード
1020	ドラゴンナイト4
1021	西陣パチンコ3
1022	ニチブツコレクション1
1023	ニチブツコレクション2
1024	忍たま乱太郎3
1025	VS.コレクション
1026	Parlor/ Mini4
1027	ピキーニャ
1028	ピノキオ
1029	ファイティングアイスホッケー
1030	BUSHI 青龍伝〜二人の勇者〜
1031	プロ野球スター
1032	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
1033	ボンバーマンビーダマン
1034	マスク
1035	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
1036	ミランドラ
1037	桃太郎電鉄HAPPY
1038	リングにかけろ

③ゲームボーイ

No.	ゲーム名
2001	13色対応 カービィのきらきらきっず
2002	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
2003	13色対応 ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウォッチコレクション)
2004	13色対応 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!
2005	13色対応 原人コレクション
2006	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900
2007	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション
2008	13色対応 シェラザード伝説(仮称)
2009	13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB
2010	13色対応 スーパーブラックバス ポケット
2011	13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい
2012	チャルボ55
2013	テトリス プラス
2014	13色対応 ドンキーコングランド
2015	13色対応 ナムコギャラリーVol.2
2016	パチ夫くんゲームギャラリー
2017	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-
2018	13色対応 ぽけっとぷよぷよ通
2019	13色対応 ポケットモンスター2 金
2020	13色対応 ポケットモンスター2 銀
2021	13色対応 ボンバーマンGB3
2022	13色対応 麻雀伝説(仮称)
2023	13色対応 みどりのマキバオー
2024	13色対応 ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!
2025	13色対応 ミニ4ボーイ
2026	13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
2027	13色対応 桃太郎コレクション2

④バーチャルボーイ

No.	ゲーム名
3001	アウトオブ ザ デスマウント(仮称)
3002	新日本プロレスリング 激闘伝説
3003	スターシード
3004	バーチャル ダブル役満
3005	バーチャルブロック
3006	バウンド・ハイ
3007	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	記事
	〈NINTENDO64スペースワールド96 N64ソフトカタログ〉
01	任天堂
02	コナミ
03	エニックス
04	イマジニア
05	セタ
06	ケムコ
07	エポック社
08	ハドソン
09	ゲームバンク
10	アクレイムジャパン
11	日本システムサプライ
12	トミー
13	ボトムアップ
14	アテナ
15	ビクター インタラクティブ ソフトウェア (パック イン ソフト)
16	光栄
17	ヒューマン
18	ビデオシステム
19	ウェーブレース64 ハイパフォーマンステクニック
20	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-
21	ファミマガ64 ランキングBOX
22	ファミマガジャーナルR
23	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
24	スーパードンキーコング3
25	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
26	桃太郎電鉄HAPPY
27	ピノキオ
28	VSコレクション
29	スーパー人生ゲーム3
30	ドンキーコングランド
31	パチ夫くん ゲームギャラリー
32	原人コレクション
33	超ウルトラ技
34	サテラビューステーション
35	RGB MANIAC
36	超新ロックオン
37	新作ゲームカレンダー

表3 雑誌名

No.	雑誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	Game Walker
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	マル勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	64ロクヨン
10	電撃NINTENDO64
11	スーパー64
12	Play Station Magazine
13	ファミ通PS
14	電撃プレイステーション
15	HYPERプレイステーション
16	THE プレイステーション
17	サターンFAN
18	セガサターンマガジン
19	TECHサターン
20	電撃G'sエンジン
21	LOGIN
22	マイコンBASICマガジン
23	コンプティーク
24	電撃王
25	ゲーメスト
26	Virtual IDOL
27	コミックボンボン
28	コロコロコミック
29	少年ガンガン
30	覇王マガジン
31	週刊少年サンデー
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年チャンピオン
34	週刊少年マガジン
35	その他

表4 機種名

No.	機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

旅立つ前にSFC『Ⅲ』の要点を再確認！
さらに、冒険最初の舞台を徹底紹介！

NINTENDO64 スペースワールド96 出展作品

DRAGON QUEST Ⅲ
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

来る発売に備え、SFC『Ⅲ』の見どころや冒険者に必要な知識をドーンとひとまとめに紹介！ さらに、冒険最初の町やダンジョン、未公開のマル秘情報など、内容盛りだくさんにお届け！

エニックス
12月6日発売予定 8700円

SFC	ロールプレイング 32M
	バックアップ（最大3）

プロローグや性格システムなど、注目のポイントを総まとめ！

ストーリーなどの基本部分は、FC『Ⅲ』そのままに、数々の新要素が盛り込まれたSFC『Ⅲ』。プロローグやシリーズ初の性格システム、すごろく場など、まさに、シリーズ最新作にふさわしいものに生まれ変わっている。いよいよ発売まで1カ月を切った今回は、それらSFC『Ⅲ』の魅力をまとめて検証していく。さらに、冒険の旅立ちに備え、出発地点となる町やダンジョンを紹介していくぞ。

ポイント1
父の姿を描いたプロローグは必見

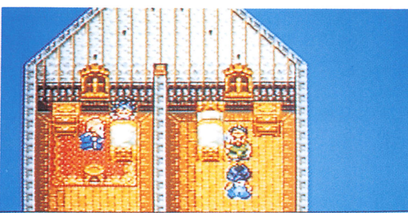
まず、SFC『Ⅲ』の見どころとしてあげられるのがプロローグ。ここには、主人公の父である勇者オルテガが、消息を絶つまでの様子が描かれている。FC『Ⅲ』では人々の噂でしか語られなかったオルテガ。しかし、今回はその存在が、ビジュアルとして映し出されるので、『Ⅲ』の世界へとスムーズに入っていける。プロローグは、ゲームを始める前のデモとして挿入されるので、プレイ前にしっかり見ておくことをお勧めするぞ。



勇者オルテガの息子というだけで、町中が大騒ぎ。父の偉大さがうかがえる



オルテガは火山で魔物と対決！ その後、行方不明に…



妻や幼い主人公を残して旅立つオルテガ

性格により成長が異なる！

ポイント2 主人公と仲間に性格がある！

SFC『III』では職業や性別のほかに、主人公や仲間一人一人に性格が存在する。性格は「命知らず」や「ロマンチスト」など、実にさまざまだ。実際の冒険では、これら性格の違いにより、レベルアップしたときの能力値（力や素早さなど）の上がり方が異なってくるのだ。この性格を決定する手順や詳細については、後半のページで改めて紹介していくぞ。

◎◎性格が「電光石火」なら、レベルアップのとき、素早さの能力が上がりやすいのだ

ポイント3 自由度の高い戦闘システム

戦闘は自由度と戦略性を重視し、あえてAIはなし。コマンドをプレイヤー自らが選択していくのだ。そのため戦闘は、仲間への攻撃もできるなど、徹底的に自由。また、魔法を選ぶときに効果が表示されるなど、親切な配慮もバッチリだ。

✿仲間への攻撃は無意味のようだが、この方法で眠ったり混乱した仲間を正気づけられる

✿戦闘に使用する呪文を選択するとき、画面右下に、呪文の効果と消費MPが表示される

✿コマンドは画面左下の6種類。どんな戦いを展開するかは、プレイヤーの思いのままだ

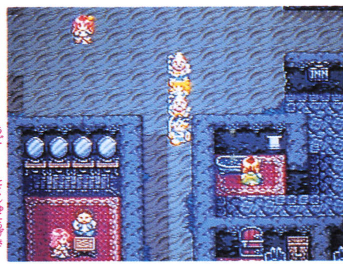
モンスターが暴れまくる！



✿モンスターの動きは特殊攻撃や痛恨の一撃など、攻撃方法によって変化する！

ポイント4 ビジュアルや音の演出が抜群！

SFC『III』は、グラフィックや音の演出に、とことんこだわっている。とくに戦闘シーンでは、奥行きのある背景や、モンスターが攻撃するときの動きと音が、抜群の臨場感をかもしだしている。また、町では、夜になるとBGMの曲調が静かになり、寝静まった町の様子が見事に表現されている。



✿夜のBGMは別の曲ではなく、昼のBGMをアレンジしているところがニクい！

✿同じ背景でも、昼夜の変化にともなって雰囲気が一変。パターンは昼、夕方、夜と3つあるぞ

ポイント5 すごろく場に格闘場 遊び要素も満載！

「冒険の途中にちょっと一休み」といった感覚で楽しめる娯楽施設も、シリーズの楽しみのひとつ。SFC『III』には、そういった施設として、「モンスター格闘場」と「すごろく場」がある。とくに、すごろく場はシリーズ初登場。ここでは、場内のマップ上を、ゴールを目指してサイコロを振って進んでいくのだ。ゴールにたどり着けば、強力な武器など、豪華賞品がもらえる。なかには、すごろく場でしか入手できないものもあるので、遊んでみて損はないぞ。



✿モンスター格闘場では、どのモンスターが勝つか、賭けをすることができるぞ

✿止まったマスによって、敵との戦闘や能力値の変化などのイベントが起こる！

©エニックス

キャラメイキングの手順を解説！
主人公と仲間の性格や職業など、

ここでは、実際に冒険を始めるときの流れに従って、主人公の性格決定や、仲間を登録する手順を解説していく。併せて、全職業の紹介もしていくぞ。また、性格は40種類以上あるが、今わかっているものを、左に一覧としてまとめてみた。具体的な違いはまだ秘密だが、雰囲気からどの能力に長けているかを想像してみよう。

チャモロ
そうりょ
おとこ
ちからのタネ
すばやさのタネ
スタミナのタネ
▶かしこさのタネ
ラックのタネ
あと 0かい
つかえます
ちから： 7
すばやさ： 5
たいりょく： 5
かしこさ： 17
うんのよさ： 3
さいだいHP： 10
さいだいMP： 12
＊「なかなか きれもの
のようですね。

⇧性別や職業が同じでも、性格によって能力に違いが生じる。一人一人に個性があるのだ

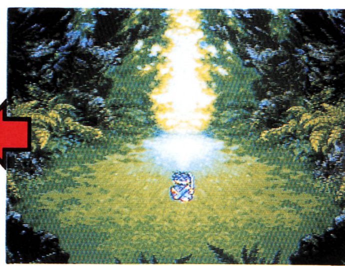
性格例一覧

ごうけつ、らんぼうもの、ねっけつかん、いのちしらず、まけずぎらい、のんきもの、タフガイ、あたまでっかち、しあわせもの、せけんしらず、なきむし、あまえんぼう、しょうじきもの、がんこもの、ぬけめがない、きれもの、さびしがりや、ずのうめいせき、わがまま、がんばりや、なまけもの、ロマンチスト、おとこまさり、みえっぱり、ラッキーマン、くろうにん、むっつりスケベ　など

主人公は質問に答えて性格を決定する！

主人公の性格は、性格判断テストのように質問に答えていくことで決定する。まず、始めに生年月日を入力。続いて問いかけられる質問に「はい」か「いいえ」で答えていく。そして、ある程度進むと最後の質問がなされるのだ。最後の質問は、イベント形式で展開。ここでは、ただ答えるだけでなく、直面する問題に、プレイヤーがどう対処するかが問われるぞ。





⇦⇧主人公の名前を入力した後、性格決定へ。森を抜けると切り立った崖にたどり着くぞ

⇩質問の数はまちまち。答え方でも変わってくる



最後の質問はイベント形式！



⇧最後の質問は自分自身が行動していくイベント形式。判断に悩む場面も…

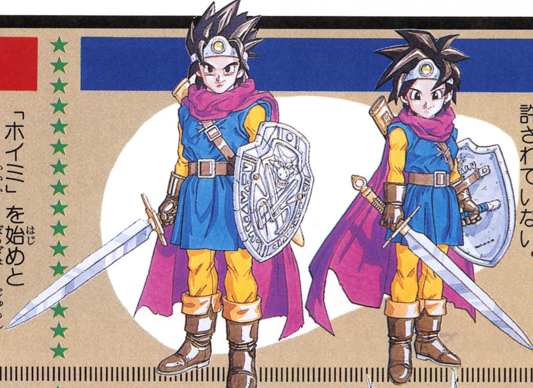


⇧最後の質問まで終えると、いよいよ性格が決定

全9種類の職業はコレだ！

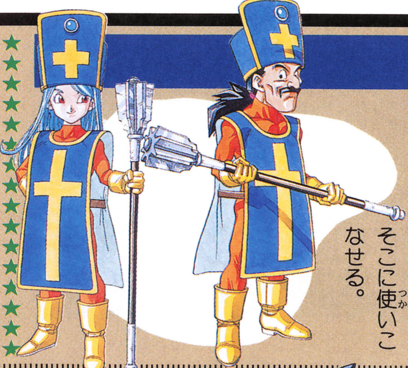
勇者

主人公の職業。数多くの武器を使いこなし、特殊な呪文も覚える最強の職業。さらに、SFC『III』では『VI』に登場した「思い出す」の特技も使える。ただ、特殊な職業のため、転職は許されていない。



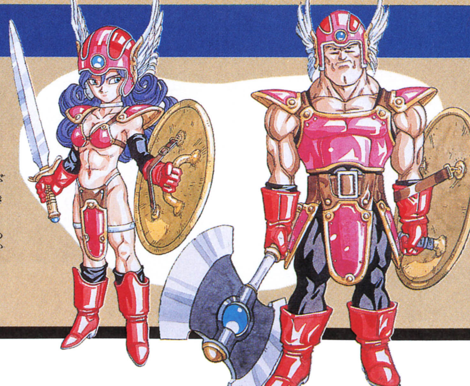
僧侶

「ホイミ」を始めとする、回復や防御の呪文を覚えていく職業。パーティに1人は欲しい存在だ。レベルが上がれば、強力な攻撃呪文も習得。武器もそこそこに使いこなせる。



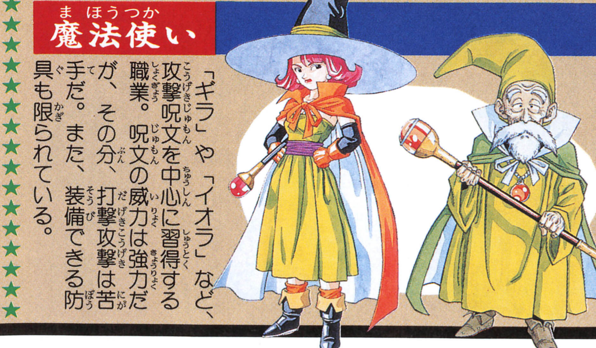
戦士

あらゆる武器を使いこなせる打撃攻撃の専門家。力と体力に優れ、重い防具でも軽々と装備することができる。呪文は全く覚えないが、攻撃の要としてパーティに加えたい職業だ。



魔法使い

「ギラ」や「イオラ」など、攻撃呪文を中心に習得する職業。呪文の威力は強力だが、その分、打撃攻撃は苦手だ。また、装備できる防具も限られている。



仲間の登録は「登録所」で行う

仲間はルイーダの店の2階にある登録所で、登録することができる。登録の手順は、まず名前、次に性別、職業を設定。そして、最後に5種類の種を使えば終了だ。この種による能力値の変化で、その仲間の性格が決定するぞ。

*「ごきぼうの条件だと このひとが 見つかりましたが いいですか?

*「ちからのタネ すばやさのタネなど 5種類のタネのうち いくつかを 仲間に つかうことが できます。

*「なかなか くろうにん のようですね。

↑名前、性別、職業を設定。ここでOKすれば、次に性格を決定づける種の使用に移る

←↑種は5回（まれに6回）まで使用できる。終了すると、能力値から性格が決定するのだ

性格が決定!

ルイーダの酒場でパーティを編成!

冒険をともにする仲間は、ルイーダの店、1階の酒場で迎えることができる。酒場にはあらかじめ、戦士、僧侶、魔法使いの3人が登録されているので、この3人でパーティを組んでもいい。自分の好みの仲間を迎えたいときは、先に2階の登録所で登録しておけば、OKだ。パーティ編成は勇者をはずせない以外、全くの自由。自分なりの編成で冒険に繰り出せるぞ。



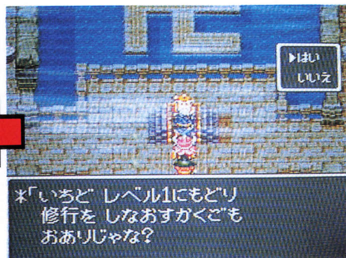
↑登録所に登録された仲間であれば、ルイーダの店で、いつでもパーティに加えられる


←組み方はプレイヤーしだいだが、お互いの欠点を補える編成がベストだろう

自由に編成!

ダーマの神殿で転職ができる!

勇者以外は「ダーマの神殿」で転職が可能。覚えた呪文などは転職後も残るので、呪文を使える戦士など、仲間を強化できる。ただし、転職は前の職業で一人前と認められないとできないぞ。



↑転職後はレベル1から再び経験を積むことに。能力値は、すべて転職前の半分になるぞ



↑転職すると、持ち物の中から装備できるものを選んで装備してくれる。便利になった



↑転職により、回復呪文の使える武闘家が誕生!

賢者



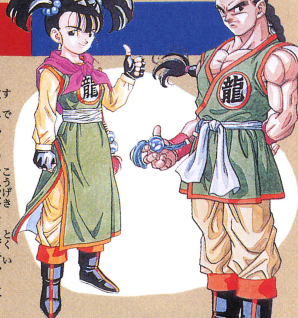
僧侶と魔法使いの呪文をすべて習得し、さらに、数多くの武具を装備できる職業。その実力は勇者に匹敵するほどだ。ただし、この職業に就くには特別な修行が必要。そのため、冒険の最初は選択できず、転職でのみ、就くことができる。

盗賊



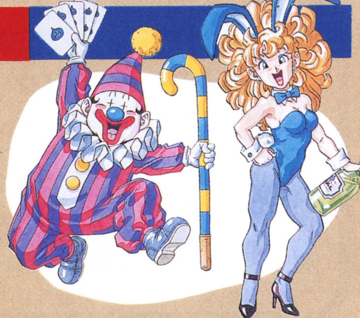
SFC『III』で新たに追加された新職業。素早さに優れ、宝探しやダンジョンの探索に役立つ「レミラーマ」や「とうぞくのはな」といった特技を習得する。装備できる武具も比較的多く、打撃攻撃にも力を発揮。また、戦闘中には敵からアイテムを盗むことがあるぞ。

武闘家



素手での攻撃を得意とする職業。装備できる武具は少なめだが、攻撃力は戦士並み。逆に武具にお金がからないという利点がある。

遊び人



SFC『III』の遊び人は敵を呼ぶ「口笛」の特技を覚える。が、役立たず度は相変わらず。運だけは高いが…。

商人



戦闘でより多くのお金を見つけるなど、お金儲けに力を発揮。「穴掘り」や「大声」などの特技も覚える。

冒険へ旅立つスタート地点 アリアハンの町並みを拝見！

ここでは、冒険の出発地点となる「アリアハン」の町を紹介していく。町は、城を取り巻くように形成されており、武器防具屋や道具屋などのお店が軒を並べている。旅立つ前には、これらの店で準備をすることになるぞ。主人公は、この町に勇者オルテガの息子として生まれ育っている。そのため、町には主人公の実家もあるようだ。また、町や城の人々との会話では、オルテガの話や冒険に役立つ知識、周辺地域の情報などが聞けるぞ。



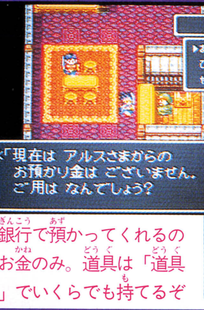
王様から、ルイーダの店の場所を聞くことができる。城での情報収集はかかせない



町の人が夜について教えてくれる。会話から冒険の知識を得ることも重要だ

ルイーダの店

店内には、酒場や登録所のほか、お金を預かってくれる「銀行」があるぞ。



銀行で預かってくれるのはお金のみ。道具は「道具袋」でいくらでも持てるぞ



メンバーを変えたいときは、酒場を訪れよう

アリアハンの城

城では冒険の目的となる「魔王バラモスを倒す」という使命を王様から受ける。また、冒険中は各国の王様に会うことで、冒険の内容を記録することができる。

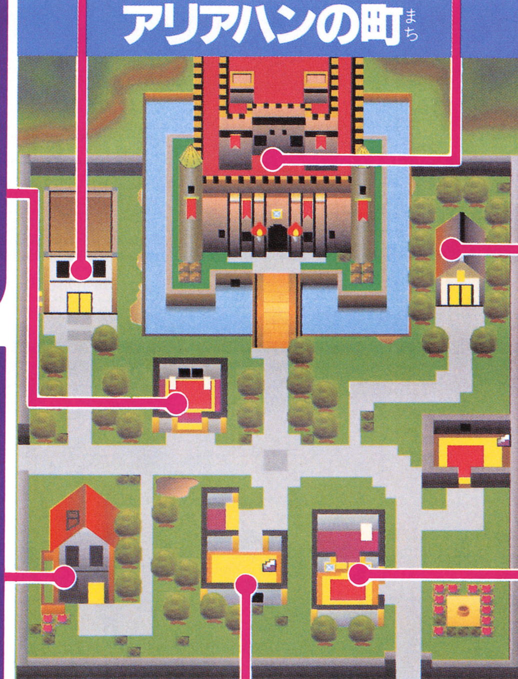


王様は「冒険の書」に記録してくれる。新しい国を訪れたら、必ず会っておこう

道具屋

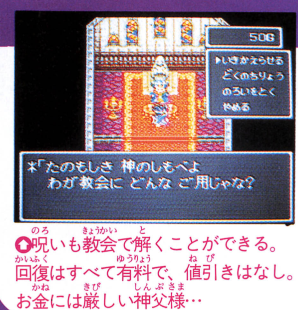
品物	値段(G)
やくそう	8
どくけしそう	10
キメラのつばさ	25
おなべのフタ	50

道具屋には、冒険中に役立つ薬草や毒消し草などのアイテムを売っている。店によっては、武具を扱っているところもあるぞ。また、SFC『III』では9個まで、品物のまとめ買いができるぞ。



教会

教会では、戦闘中に力尽きたり、毒に冒された仲間を回復することができる。



呪いも教会で解くことができる。回復はすべて有料で、値引きはなし。お金には厳しい神父様…

武器防具屋

品物	値段(G)
ひのきのぼう	5
こんぼう	30
どうのつるぎ	100
ぬののふく	10
たびびとのふく	70
かわのよろい	150
かわのたて	90

ここで武具を購入し、モンスターとの戦いに備えることができる。店内ではオルテガの話が聞けるぞ。



店で売っている最高の品をそろえたいものだ

宿屋

宿屋に泊まれば、仲間全員のHPとMPを、完全に回復することができる。



そばに実家があるので利用回数は減るかも

実家

実家には主人公の母親と祖父が住んでいる。冒険の途中で帰ってくると、母親が主人公と仲間を迎え入れ、一晩休むことができる。実家に泊まるのは夕ダ（当たり前か…）なので、冒険を始めてすぐのときは助かるぞ。



昼と夜では母親の迎え方が違う。子の帰りを待つ親の気持ちが現れているなぁ

アリアハンの町の周辺を探索！「岬の洞くつ」と「ナジミの塔」を紹介

ここからは、冒険の最初の舞台となる「岬の洞くつ」と「ナジミの塔」を紹介していく。これら2つの情報は、アリアハンの人々との会話から得ることができるので、そこへ行く具体的な目的などは、実際にプレイしてからのお楽しみ。今回は、これらのダンジョンのマップとともに、内部の様子を紹介するに留めておくぞ。また、この地域に出現するモンスターについて、攻撃方法などを紹介するので、来るべき戦闘に備えてほしい。


まずは町の周辺から辺りの様子をうかがう。あまり始めから、遠出をするのは危険だ



この辺りでも一番弱いスライム。でも束になって襲ってくるので、油断は禁物

フロッガー	じんめんちょう	バブルスライム	おおありくい	いっかくうさぎ	おおがらす	スライム
"フロッガー"はジャンプ攻撃が強力。特殊攻撃はない	動きが素早い。マヌーサの呪文で攻撃命中率を下げにくるぞ	通常攻撃のほか、毒攻撃も使うイヤなヤツ。毒消し草を用意	長い舌を突き出して攻撃してくる"おおありくい"。力が強い	首をひねって自慢の角で攻撃してくる。攻撃力は比較的低め	羽ばたいて攻撃してくるモンスターだ。特殊な攻撃はない	体を揺らして体当たり攻撃をしてくる。複数のときは注意



アリアハン西の「岬の洞くつ」

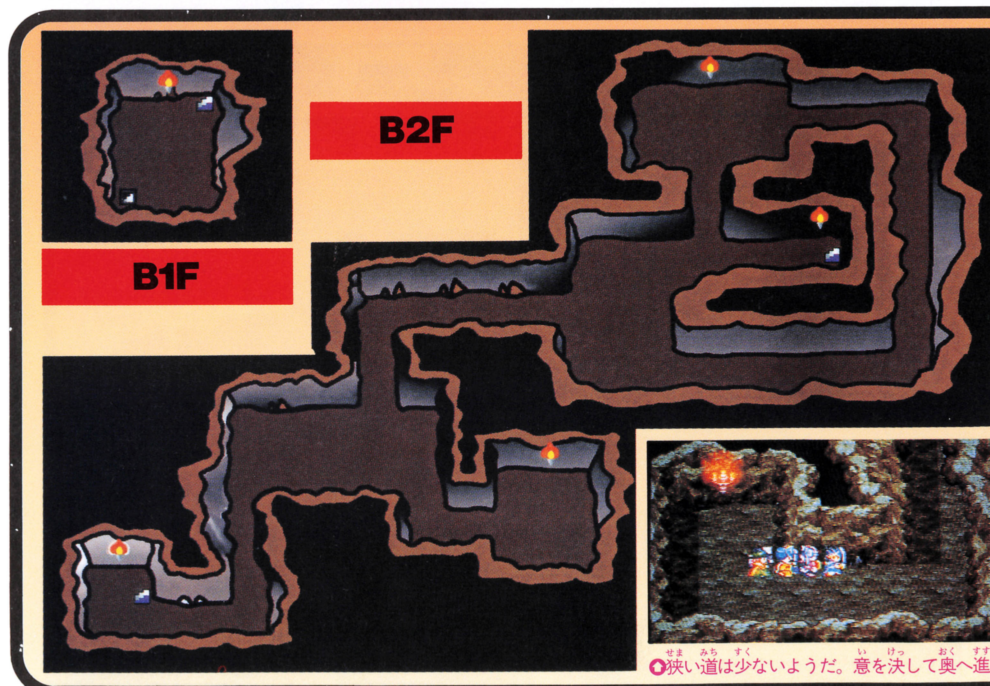
冒険に旅立って、最初に訪れることになるのが「岬の洞くつ」。この洞くつの入口は、アリアハン大陸の西の岬にあるぞ。最初のダンジョンとはいえ、いきなり入るのは、やはり危険。探検する前に、地上である程度、経験を積んでおいたほうがいいだろう。もちろん、中では何が起こるかわからないので、町での準備も忘れずに。


岬の突端に、パックリと口を開ける洞くつ。探検の準備が万全なら中へ突入！


洞窟の入口に入ると、この小部屋に。さらに下に降りる階段があるが…

「岬の洞くつ」B1F～B2F

ゴツゴツとした岩肌が並ぶ洞くつ内。誰が用意したのか、ところどころにたいまつが焚かれ、内部を薄暗く照らしだしている。不気味な感じだが、広さはそれほどでもないようだ。道筋も入り組んでいないので、踏破するのに苦労はしないだろう。また、洞くつ内には宝箱がいくつかあるので、それらはすべて取っておきたいところ。



狭い道は少ないようだ。意を決して奥へ進む

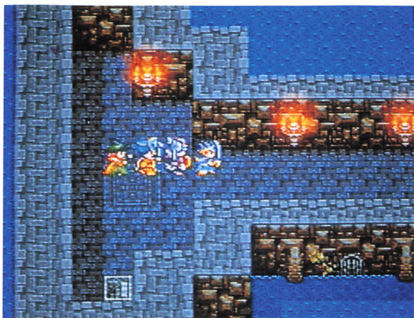

地下2階で宝箱を発見。中身は何だ？

孤島にそびえる「ナジミの塔」

アリアハンの町からすぐ西の海に、ぽっかりと浮かぶ島がある。その島の真ん中に建っているのが、「ナジミの塔」だ。周りの地形からもわかるように、ここへは陸づたいには行けないようだ。どこかに、塔に通じる道があるようだが、はっきりとしたことはわからない。また、塔に何があるのかも、町の人からは、あまり詳しい情報を得ることはできなかった。やっぱり塔へ行って、自分の目で確かめるしかないようだ。



✪通じる道を発見し、島にたどり着いた勇者一行



✪ナジミの塔には地下も存在する。外壁の周りは水で被われているようだが…

「ナジミの塔」B1F～3F

「ナジミの塔」は地下1階から4階で構成されており、内部は整然とした造りになっている。上の階へ行くに従って構造は複雑になり、ところどころ外壁のない部分も見られる。また、出現する敵は「岬の洞くつ」よりも手強いぞ。

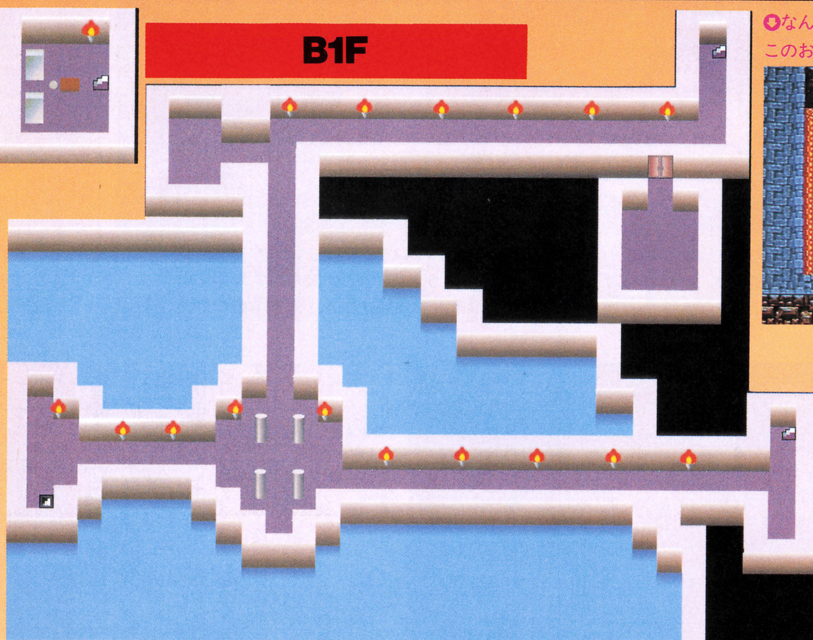


✪なんと、塔には人が住んでいる。このおじさんは一体、何者だ？

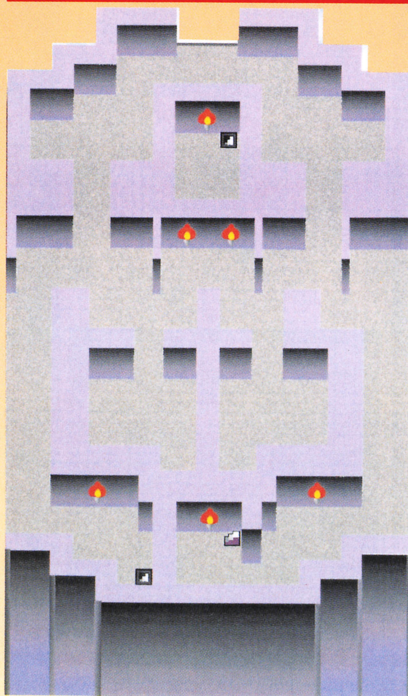


✪3階まで上がると、周りの景色も変化

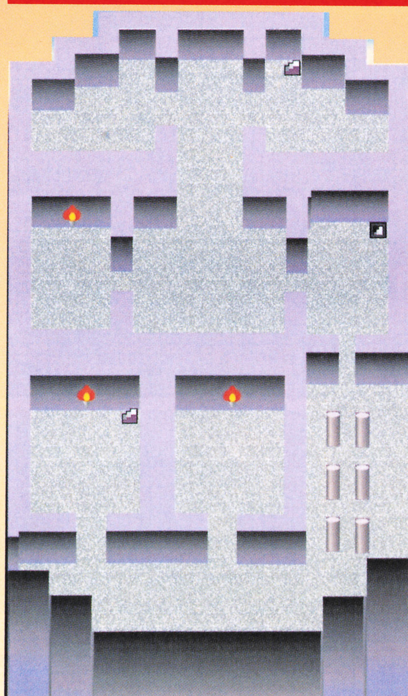
B1F



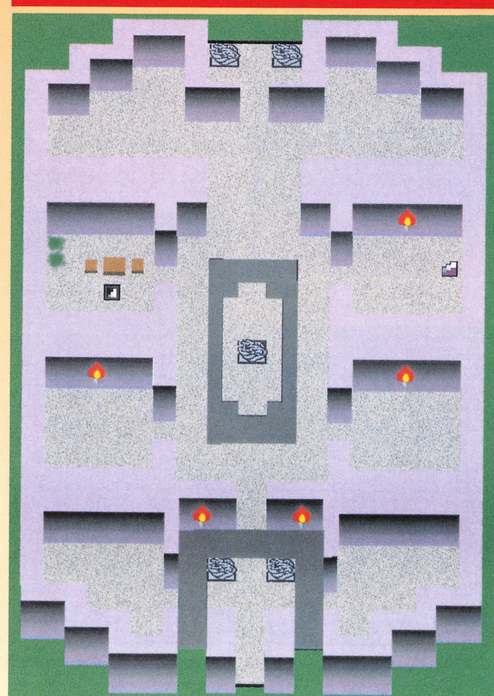
3F



2F



1F



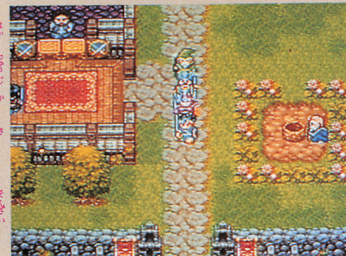
SFC『III』の気になる点をチェック 冒険前の耳よりトピックス！

SFC『III』には、これまで紹介してきた以外にも、まだまだお楽しみの要素が用意されている。ここでは冒険に先だって、その辺の耳より情報をちょっとだけ公開するぞ。さらに、新たに追加された盗賊やシリーズ初の試みである性格システムなど、SFC『III』の新要素にまつわる、気になる点についても検証していく。

宝箱以外にも「探す楽しみ」がいっぱい

SFC『III』にはタンスやツボ、タルなどが町や城のいたるところにある。つまり、家探しの楽しみがバッチリ用意されているのだ。それだけではなく、町のオブジェや、何の変哲もない場所からもアイテムを発見することができるぞ。まさに「探す楽しみ」が満載なのだ。また、『VI』に本棚があったのを覚えている人はいるかな？『VI』では、本棚からアイテムを入手することはあまりなかったが、SFC『III』では、どうやらそこにも何か秘密があるらしいぞ。


タルやツボは建物の外、中を問わず置いてある。見つけたらすぐチェック


町をくまなく歩き回り、気になるところは即、調べる！ これがアイテム発見の近道だ


墓の十字架も気になる存在だ

怪しい場所は要チェック！

主人公や仲間の性格は途中で変えられる？

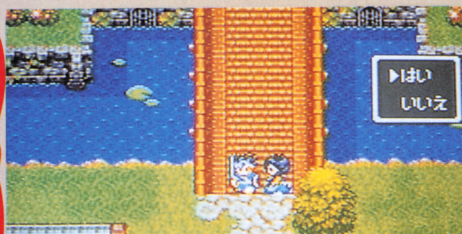
前号で「主人公の性格が冒険中に変化する」ということを紹介した。それでは仲間たちの性格はどうなのだろう。もちろん、登録するときに何度もやり直せば、仲間に自分の好みの性格を持たせることはできる。しかし、例えば転職するときには、性格もその職業に有利なものに変えたいところ。その辺に関しては、きっと何か良い方法が用意されているはず。期待しよう。



主人公の性格は自分で質問に答えて決定するので、ある意味で思い入れが深い。途中で変えるかどうか…

バーバラ
まほうつかい
おんな
▶ちからのタネ
すばやさのタネ
スタミナのタネ
かしこさのタネ
ラックのタネ
ちから： 14
すばやさ： 8
たいりょく： 4
かしこさ： 8
うんのよさ： 4
さいだいHP： 7
さいだいMP： 15
あと 0かい
つかえます
*「なかなか おとこまさり
のようですね。

性格を変えられれば、仲間の登録もそれほど気に病むことはないかも



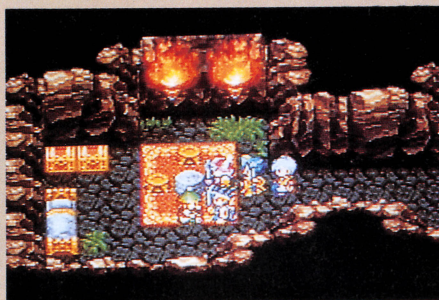
会話中の答え方で、期せずして性格が変わってしまうこともあるらしい

答えるときは注意するべき？

新職業「盗賊」はおすすめ！

SFC『III』は、前述のように、探して見つけるものがたくさんある。そこで、急浮上してくるのが「盗賊」だ。この職業は宝探しのスペシャリスト。一見、何もないような場所でも、特技を使えばお宝を発見できるというわけだ。盗賊の覚える特技の効果は、左上に示すとおり。常にパーティに加えてもいいし、特技を習得した後、転職するというのも有効な手段だろう。

盗賊が覚える特技	
タカのめ	町や城などの位置関係がわかる
フローミ	ダンジョンの何階にいるかがわかる
しのびあし	敵に見つからずに移動できる
とうぞくのはな	ダンジョン内の宝箱の数がわかる
レミラーマ	魔法の力で怪しい場所を光らせる


ダンジョンの探検に力を発揮する盗賊。SFC『III』では戦闘中、攻撃面でも役立つので、大いに活躍するだろう



盗賊が習得する特技は5つなので、魔法使いなどよりは、早く究められる


盗賊の「しのびあし」の特技を使えば、敵に出遭わずに移動することができる

NINTENDO64 スペースワールド'96 出展作品

サンプルロムの入手で判明したシステムのおさらい!

SUPER DONKEY KONG 3 スーパードンキーコング3 謎のクレミス島

今まで断片的な情報でしか紹介できなかったが、今回サンプルロムの入手に成功。そこで、発売まで約1週間と迫った、このゲームの詳細をまとめて解説するぞ。

任天堂

11月23日発売予定 6800円

SFC	アクション 32M
バックアップ(最大3)	
最大2人同時プレイ可	

クレミス島の秘密をあばけ!



↑とても美しい石がある謎の洞くつ。あれ? 石の色がコントローラのボタンと同じみたいだ

おてんばディクシーと赤ちゃんディンキーが繰り広げるアクション大冒険!!

前作から引き続き登場のヒロイン・ディクシーコングの新パートナーは、赤ちゃんだけど力持ちのディンキーコング。この2人が行方不明のドンキーコングとディディーコングを捜して、謎多きクレミス島で大冒険を繰り広げるアクションゲーム。各エリアには、いくつかのステージがあり、最終的にステージボスを倒すことで、先のエリアへ行くことができるのは、これまでのシリーズどおり。ただし『3』では、各エリアに謎が隠されており、それを発見して謎を解いていく楽しみが加わったのだ。



↑行方不明になっているディディーたち。いったいどこへ行ったのだろうか

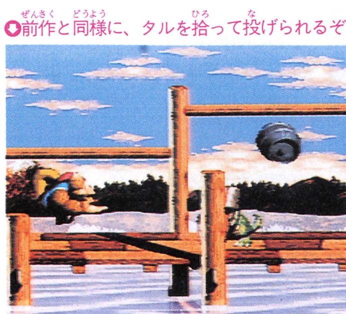
©Nintendo

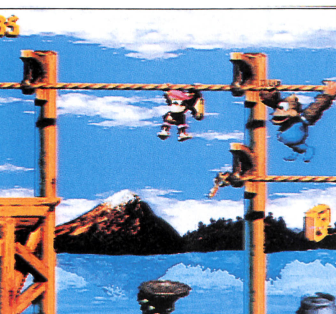
得意ワザとチームアップで各ステージを乗り越えよう

『3』では、キャラクタごとの性能の差が大きくなっていて、よりアクションに多彩さと深みが出てきている。ここでは、ディクシーとディンキーのアクションの違いを詳しく紹介していこう。



ディクシーとディンキーの交代はこれで


前作と同様に、タルを拾って投げられるぞ

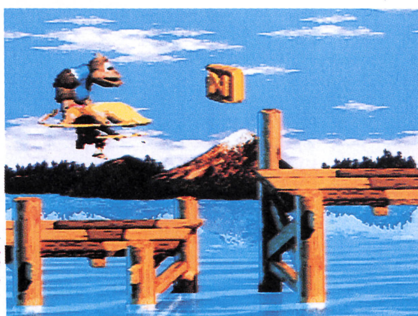

ロープに向かってジャンプすれば、ロープにしがみつける。降りることも可能

Yボタンで行う個別の得意ワザ

ディクシーたちには得意なワザがあり、これを駆使してクレムリン軍団をこらしめたり、ステージを突破したりできる。『3』では、どっちの得意ワザを使っていくか、考えることも必要になっているぞ。

ディクシー・アクション

ディクシーの得意ワザは、前作と同じ。彼女自慢のポニーテールを使って敵を倒したり、ヘリコプターのように空中を滑空することができるのだ。タルを投げるときも、このポニーテールを使う。前作をプレイしているなら、『3』でも何の違和感もなく使えるだろう。



ディクシーはポニーテールを回転させて、しばらくのあいだ滑空ができるのだ

ディンキー・アクション

今回初登場のディンキーは、大きな体を活かしたアクションが得意。体を丸めてゴロゴロと転がり、襲ってくるクレムリン軍団を次々となぎ倒してしまえる、得意ワザを持っている。そのほかにも、転がりながら水面をポンポーンと跳ねて進むこともできるのだ。とても頼りになる新パートナーだぞ。



ディンキーは、前転で敵キャラに体当たり！


Bボタンを押すと、水面を跳ねて進むことができるのだ

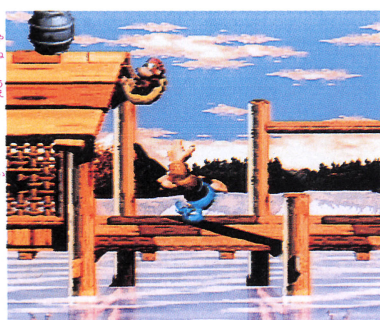
転がりながら水面へと落ちていって、着水と同時に…

行動範囲が広がるチームアップ

『3』ではチームアップがパワーアップ。パートナーを持ち上げて投げるという点はそのままで、どっちのキャラクタを持ち上げて投げるかで、その性能が変わるのだ。

ディクシーを投げる

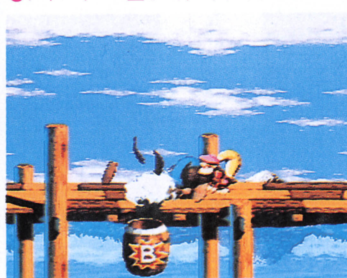
力持ちのディンキーなら、ディクシーを、より高く、より遠くへと投げることができる。これで、ジャンプで届きそうもない場所へと、行くことが可能になったぞ。

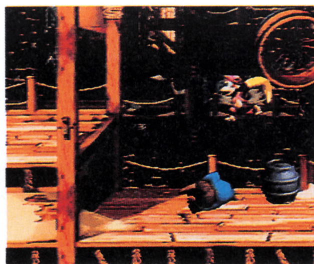

屋根の上にだって行くことができるぞ



ディンキーを投げる

ディクシーが重いディンキーを投げる場合は、あまり遠くへは飛ばない。その代わりに上へと放り投げれば、ディンキーの重さを生かしてひび割れた床を壊せるのだ。また、ディンキーを転がして、玉乗りのように乗れたりもできるぞ。


ディンキーの重さで床に穴が開いたぞ


ディンキーを壁に向かって投げると、跳ね返って転がる。それに乗れるのだ

2頭の新キャラが加わった 頼りになるアニマルフレンドたち

ステージの中には、ディクシーやディンキーの能力を駆使しても、突破することが難しい場面がある。そこで活躍するのが、アニマルフレンドという特殊な能力を持った動物たち。このアニマルフレンドの助けを借りたり、アニマルフレンドに変身して切り抜けるのだ。

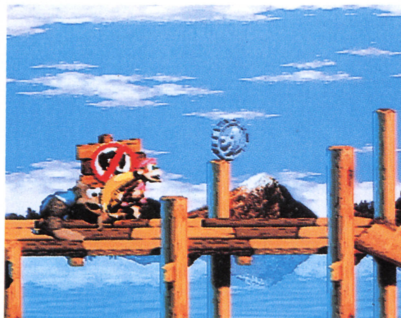




上が通常のもの。下のタルは変身用だ



Xボタンで降りることができるぞ



アニマル禁止サインの先には行けない

ステージクリアのために 6頭の力を借りよう

『3』では、アニマルフレンドの面々が一部変わり、またアクションの幅が広がった。今回新たに加わったアニマルフレンドは、ゾウのエリーと小鳥のパリーだ。ここでは、この新しい仲間も含め、今回登場する6頭のアニマルフレンドの能力を紹介していく。前作から引き続き登場の仲間でも、新たな能力を得たものもいるぞ。

カジキのエンガード

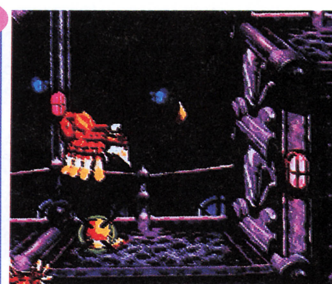


Aボタンで力を蓄えてから…



ボタンを離すと、ビュ〜ンと突進するぞ

クモのスクイッター



足場になる蜘蛛のネットを吐き出すぞ

NEW ゾウのエリー



離れた場所のタルを、吸い寄せるのだ

水でもくらえっ!



水を吸い込んで7発分のストックをため、それを敵キャラめがけて撃てるぞ

NEW 小鳥のパリー



ディディーやディクシーの頭上を飛ぶことで、空中にあるアイテムが取れる

オウムのスコークス



空中を自由に飛べる。口から卵を吐いて攻撃だ

紫オウムのコークス



こっちのオウムは、タルを持って移動できるのだ

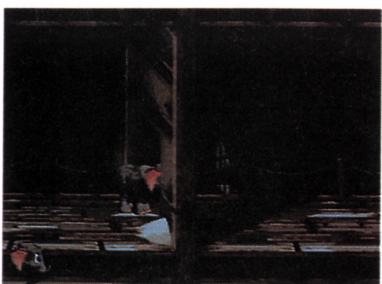
アニマルフレンドに変身することも可能

ディクシーやディンキーがアニマルフレンドの顔が描かれたタルに入ると、そのアニマルフレンドに変身することができる。もちろん、そのアニマルフレンドの特殊能力を使うことができるぞ。ただし、もとの姿へは自由に戻ることができないのだ。

エリーに変身



特定のステージのアニマルフレンドの顔が描かれたタルに入れば…



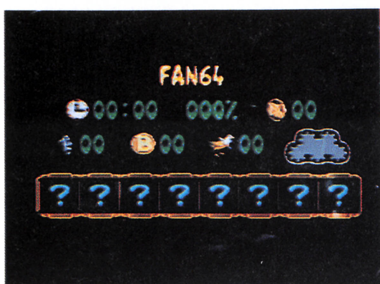
そのアニマルフレンドに変身することができる

判明したゲームモードの詳細とクレミス島に渡るまでを解説

1人でじっくりと遊ぶか、友だちや兄弟などとワイワイ楽しむか、そのどちらも選択可能なのが『スーパードンキーコング』シリーズの魅力と言えるだろう。『3』でも、その魅力は引き継がれている。そこで、ここではサンプルロムの入手によってわかった、プレイモードの詳細を解説していく。さらに、ゲームの導入部分の展開を写真を使って紹介していくぞ。



セーブできる数は3つ。ファイルにはクリア率を示す数字が表示されているぞ



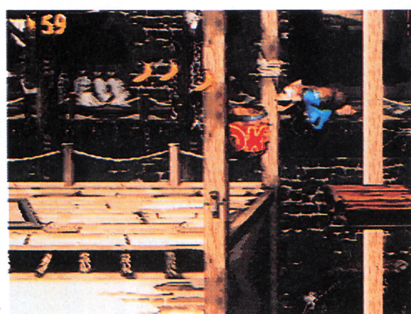
プレイ状況を示すステータス画面がこれだ

どのモードで遊ぶ? 3つのモードを紹介

選択できるプレイモードは3つ。シリーズを通して引き継がれた内容になっているのだ。これらのモードは、セーブファイルを選択したときに選ぶことができる。グラフィックでモードの内容が表示されていて、とてもわかりやすくなっているぞ。ここでは、選べるモードの内容を紹介していこう。

1人でプレイ

1人でディクシーとディンキーを操作して、全ステージをクリアを目指していくのが「1P GAME」。このプレイモードを選択後、5文字分のネーム(名前)を入力すればゲーム開始。セーブファイルには、クリア率がパーセントで示されているぞ。



DKバレルを壊せば、パートナーが出現。これでパートナーチェンジができる

2人で協力プレイ

1P側がディクシーを、2P側がディンキーをそれぞれ操作し、交代しながら全ステージのクリアを目指すのが「2P TEAM」。2人で協力していくプレイモード。



1P側がディクシー、2P側がディンキー、それぞれネームを入力してスタート!



セレクトでプレイヤーを交代しよう

2人で競争プレイ

それぞれディクシーとディンキーを操作していき、どちらが多くのステージをクリアしていくか競うのが「2P CONTEST」。1回ミスするたびに、プレイヤーを交代してプレイしていくのだ。



ミスするごとにプレイヤーを交代。どちらが先まで進める?

ファンキーコングからボートを借りて出発!

どのプレイモードを選んでも、ゲームの導入部分の変更はない。ここでは、そのゲームの導入部分が、どのように展開されていくかを紹介していこう。

まずは、ディクシーが登場。リンクリーのほら穴まで泳いでいくことになる。リンクリーのところではセーブができるほか、会話でドンキーやディディーが島へ冒険に行って帰っていないことや、バナナバードの話を聞ける。ファンキーのボート小屋では、ディンキーがパートナーに加わり、ファンキーからモーターボートを借りてクレミス島へ渡ることになるぞ。

ディクシー登場



崖からさっそうとダイビングして登場のディクシー。泳いで島にたどり着く



リンクリーとの出会い。セーブも可能



リンクリーのほら穴の左側には、クマのバザーの雑貨店がある。よっていこう



ファンキーのところで、ディンキーが仲間に

いざクレミス島へ



ファンキーからモーターボートを借りて、ディディーたちを捜しに出発!

クレミス島の最初のエリアはバラエティ豊かな構成

ここからは、クレミス島の最初のエリアになる「オランガタンガ湖」のステージを紹介していく。このエリアでは、陸、水中、雪上など、実にさまざまなステージが用意されており、ディクシーやディンキーの操作になれることができる。ここにはクリアの必要な通常のステージのほか、セーブのできるリンクリーの洞穴（3地点）や、キレイな貝を集めているクマがいる家（4地点）などがある。

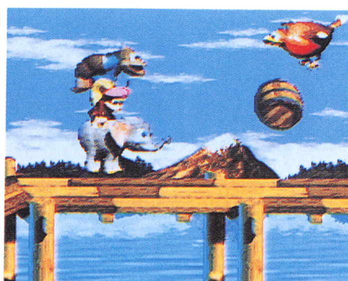
オランガタンガ湖マップ



1 湖のほとり
2 シャッターをかけぬけろ
3 リンクリーのほら穴
4 バーナクルの家
5 ながれにさからえ
6 スリップ　スリップ！
7 こわがりエリー
8 スワンキーのテント
9 きょだいタル ボス ベルチャ

1 ここで基本を覚えていこう

このステージは湖にかかっている橋が舞台。ディンキーの得意ワザやチームアップ、そしてタルの投げ方などを覚えるのにちょうど良いステージ構成になっているのだ。ここでは、アニマルフレンドのゾウのエリーが登場するぞ。



いろいろな操作になれておこう

2 レバーを引っ張りすばやく通り抜けろ

天井から釣り下がっているレバーを引くことで、一定時間シャッターを開けられるのが、このステージの特徴。落とし穴もところどころに設置されているぞ。



しだいに閉まってくるシャッターをくぐり抜けるのだ

このレバーにぶら下がって引いてから、急いで…

5 このステージで泳ぎをマスターしよう

ここでは、水中を泳いでいくのがメインになるステージ。しかも、水の流れにさからいながら、ジャマな魚を避けることが必要。ただ泳いでいくだけには行かないぞ。



魚たちは襲ってこないけど、せまい隙間を抜けて泳がなければならないぞ

6 クレムリンもコングも滑る、滑る！

このステージは、全面が雪や氷に覆われていてツルツルと滑るのだ。クレムリン軍団も同様で、ツルツル滑ってアタフタしているのが、見た目にも楽しいぞ。

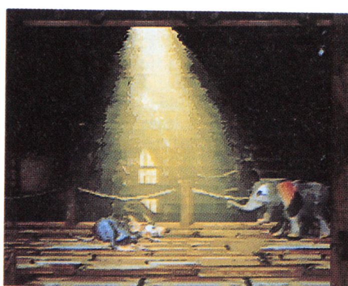


いっしょにツールツル。ちょっと楽しい…

7 恐いネズミを切り抜けよう

このステージは、薄暗い建物の中を、アニマルフレンドのエリーに変身して進んでいくことになる。しかも、エリーが苦手としている、ネズミがたくさん出てくるのだ。ネズミにどう対処していくかが、このステージの課題になっている。

パオ〜！



エリーは、大のネズミ嫌いらしい

8 ゲームに勝ってくやしがらせよう

ここはクリアが必要なステージではなく、スワンキーコングが開いているミニゲームのテント。クランキーと的当てで対決するのだ。

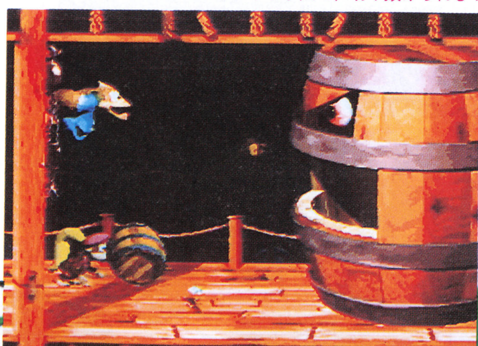


ゲームは3種類。すべて勝てるかな？

9 巨大なタルをこらしめてやれ！

エリア1のボス、ベルチャとの対決の場。ベルチャは大きなタルの姿をしていて、口から虫の入ったタルを吐き出してくる。ディクシーたちは、どうすれば勝てる？

巨大なタルのベルチャには、どんな攻撃もダメージを与えられないようだ。いったいどのような手段で、切り抜けられる？



すばやくて正確な操作を要求されるトリッキーなエリア2

このエリアの最大の特徴は、何と言ってもタイムアタックのステージがあること。このステージのタイムレコードを持っている、クマのブラッシュもこのエリアに住んでいるぞ。彼のタイムレコードを抜くのに熱くなりそうな感じだ。ほかのステージは、ほとんどが木の幹を昇っていくステージ構成。サルや昆虫などの敵キャラが、いろいろな手段を使って、ディクシーたちのジャマをしてくるぞ。

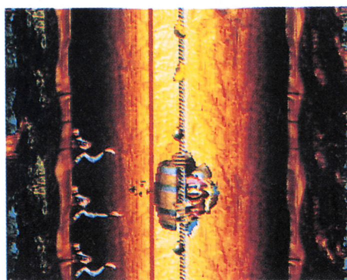
クレムウッドの森マップ



①タルのシールド
②リンクリーのほら穴
③リバーサイドレース
④スクイールホイール
⑤スワンキーのテント
⑥ジャンピングスパイダー
⑦ブラッシュの小屋
⑧おりこうエリー
⑨きょうふのどくグモ アーリック

① サルの投石から身を守ろう

このエリアの最初のステージは、くり抜かれた幹の中を進んでいくことになる。吊ってあるロープを昇っていくのだが、ところどころにサルがいて、石を投げてくるのだ。縦半分に切られたタルを盾にして、無事に上へと行けるのか。



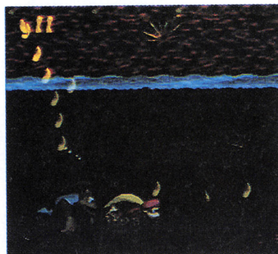
サルの投げてくる石を、タルで防ぐのだ

③ ベストタイムで無事にゴールできるか

このエリアの一番の目玉になるだろう、タイムアタックができるステージ。画面右下にタイムが表示されている。地上や水中をあらゆる手段を使い、いかに速くゴールするかを競うのだ。遅くて問題外の場合は、虫に教われるぞ。



虫の大群が迫ってくるぞ。この虫の大群に追いつかれるとアウトだ



水中を泳いでいく場所もある。ここまでは虫の大群は襲ってこない

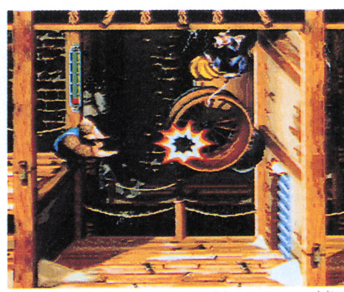
ゴールへ



さて、どのくらいのタイムでゴールできるのか

④ ホイール内のネズミを倒せ!

ホイール(回し車)を回しているネズミを倒すことで、先に進めるようになるステージ。ただし、ネズミを守っている敵キャラもいるのだ。このステージでは、新しいアニマルフレンド、小鳥のパリーが登場するぞ。



タルを使ってホイールの中のネズミを倒せ

⑥ 飛び跳ねるクモを利用して昇れ

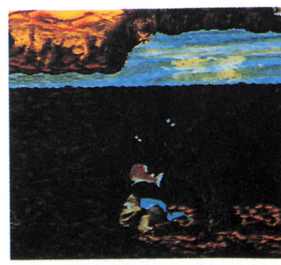
ここもくり抜かれた木の幹を昇っていくのだが、ロープの代わりに飛び跳ねるクモを利用していくことになるステージ。オウムのスコークスもいるらしいぞ。



ピョン、ピョ~ンと跳ねる、板を背負っているクモ。これを足場にジャンプ

⑧ 水の中も危険がいっぱいだ

ゾウのエリーになり、鼻から水を飛ばして敵キャラを次々と倒していくステージだ。水中に落ちると、凶悪な魚に襲われるぞ。



水を撃って敵を倒し、先へと進め。水中に落ちると、魚が襲ってくるぞ

⑨ 跳ね回るアーリックの弾が襲ってくる

このステージのボスは大きなクモのアーリックで、背中にタルを乗せて登場してくる。画面せましと跳ね回る弾を吐き出してくるので、結構あなどれないぞ。





アーリックの背中には乗れるらしい。この跳ねる弾を何とかしてくれぃ!

ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

NINTENDO64 スペースワールド96 出展作品

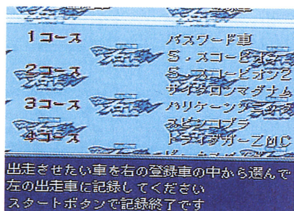
アスキー 12月20日発売予定 8800円

SFC	シミュレーションRPG 32M
バックアップ(最大2)	
ターボファイルツイン対応	

マスターROMついに完成!!

待望の製品版（マスターROM）が完成！ シンボリックゾーンにも出展され、この冬注目の『～スコーピオン』に急接近する!!

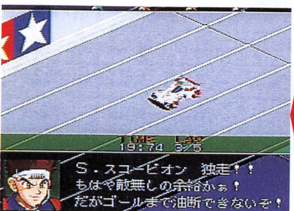
NINTENDO64スペースワールド96 出展直前に各部をチェック！



フリーバトル



ストーリーモード



レースモード



©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp. ※ミニ四駆はタミヤの登録商標です

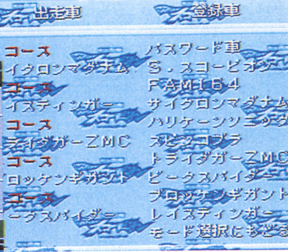
フリーバトル

パスワードを持ち寄って熱いバトル

普段はマシン（ミニ四駆）を走らせる場所がない、友達と競走させたいけど…と言う人の要望に応えてしまうのが『ミニ四駆～』のフリーバトルモード。このモードを活用すれば、ゲーム中に自分で作ったマシンを友達のマシンと勝負させることができてしまうんだ。しかも、自分たちで「モーターは公式と一緒だけど電池はマンガンのみ」といった感じでルールを決めてしまい、大会を開いてみるなんてのもいいかもね。

大会を開こう





◎◎どれが勝つか予想当て大会をやるなど自分たちで工夫して遊ぼう

ゲームで作ったマシンで勝負

対戦方法はいたって簡単。ゲーム中にチューンナップしたマシンのパスワードを持ち寄ればOK。『ダビスタ』みたいな感覚で気軽に楽しむことができちゃうんだ。「パスワードなんか面倒」っていう人はターボファイルツインにセーブすればワンタッチで遊べるぞ。また、ファミマガ64でも現在大会を開催するべく企画を検討中。次号以降に注目されたし。

スタートは



◎フリーバトルの時はオートでスタート

コースセレクト



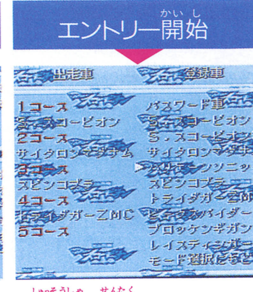
◎12種類ある中から選ぼう

パスワード入力



◎友達のマシンを入力しよう

エントリー開始



◎出走車を選択する

結果発表！



RANK	CAR NAME	NO.	TIME
1	ハリケーンソニック	⑤	0分40秒54
2	スピンコブラ	③	0分43秒14
R	トライダガーZMC	④	リタイヤ
R	S．スコーピオン	①	リタイヤ
R	サイクロンマグナム	②	リタイヤ

◎結構、過激なレース展開が多い…



◎もうすぐゴールだ。結果は？



◎周回数は5周で勝負。内側・外側といったレーンの有利不利はないぞ

各パーツには消耗度が存在

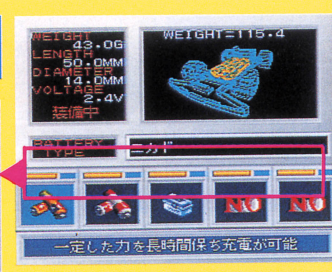
ゲーム中にバトルする場合にも、フリーバトルするときにも各パーツの消耗には注意。実際のミニ四駆同様にゲーム中に登場するパーツには消耗度というものが設定されているからなんだ。

左下の実験は「乾電池」。やはり使い古しの電池では、当然パワー不足により、ポテンシャルを最大限に引き出していない。

消耗度をチェック!!



◎バーが短いほどパーツは傷んでいるのだ



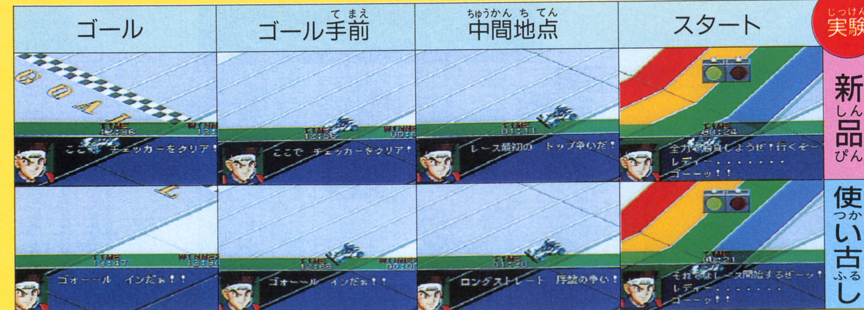
◎各パーツには消耗の度合いが表示されている。ニカドは常に満タンだぞ

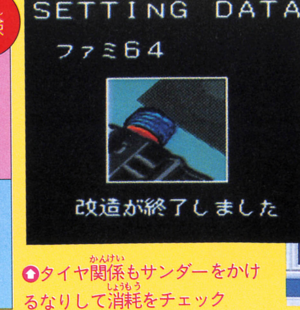
メンテナンスも



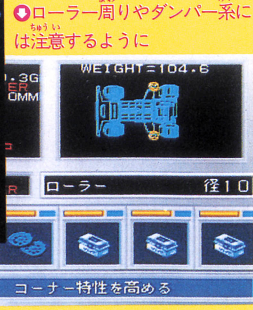
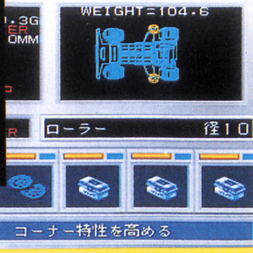
◎パーツの消耗度も気になるが、日々のメンテナンスもおろそかにしないように

実験





◎タイヤ関係もサンダーをかけるなりして消耗をチェック

◎ローラー周りやダンパー系には注意するように



従来のRPG（最近はいろんなのがあるが）のように情報収集をする部分にあたるストーリーモード。町を1つずつ転戦し、最終目標であるビッグレース「S・G・J・C」を目指すんだ。レースに負けたといってあきらめるな。


32Mになって随所にイラストが入った



メカニックマンもちゃっかり登場!?

ストーリーが進めば移動先も増える

物語がスタートするのは烈や豪と出会う朝日町から。最初はここから他の町へ行くことはできない。町での目的を達成すれば次の町へと移動することが可能となり、自由に行き来できるようになるぞ。

全体マップ



町へは交通機関を利用して移動する。春菜ヶ丘は2つ目の町

TOWNマップ



フィールドは徒歩で移動。ちなみに道路は歩けないので歩道を歩こう

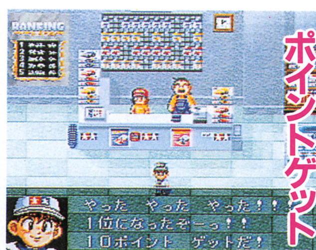
町の名所あれこれ



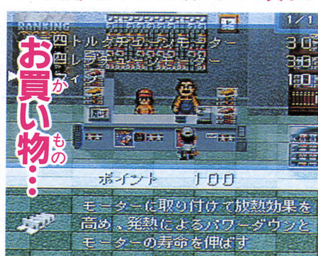
アニメなどでお目に掛かったことのある名所も

ポイントを集めて各パーツを購入

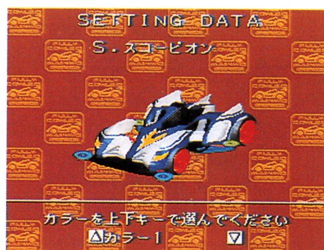
このゲームにはお金の概念がない。代わりにポイントと呼ばれるものが存在する。このポイントでお店にあるパーツを購入し、マシンをチューニングしていく。なお、このポイントは公式レースや草レースで3位以内に入ればもらえる。また、公式レース以外は何度も挑戦することができるのだ。



3位以内でポイント収得。1位が10、2位が5、3位が3ポイントだ



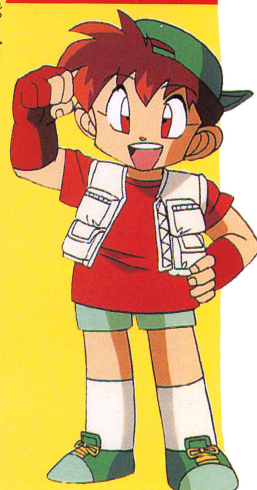
ショップやデパートでポイントをパーツに交換。品ぞろえは店によって異なる



草レースを繰り返してポイントを稼ぎ、マシンのグレードアップを心掛けよう

気になる星馬烈との出会い

星馬ブラザース（烈＆豪）との出会いは序盤にやってくる。佐上模型店を訪れた主人公の目の前にさっそうと登場する2人。ケンカしているのか仲がいいのか、相変わらずの2人。そこではミニ四駆を始めたばかりの烈くんのエピソードが聞ける。負けず嫌いな豪くんをなだめる兄貴の烈くん。クールではあるが内に秘めた闘志は熱いミニ四駆戦士なのだ。

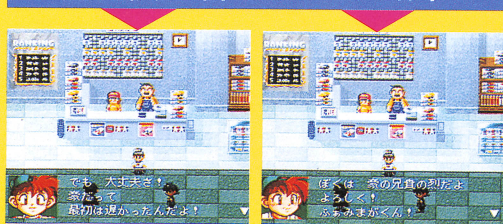


春菜ヶ丘・模型店にて



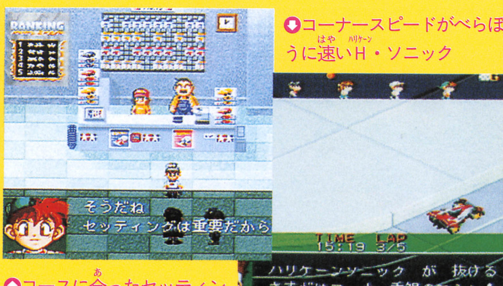
せっかく彼と勝負したかったのに…

佐上模型店でのワンショット

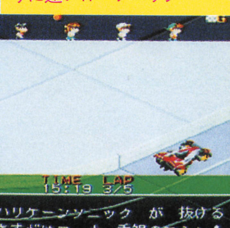


烈との出会い。女の子のファンが多いようだね


2人の登場シーンはこんな感じだよ



コースに合ったセッティングを心掛けている烈さま



コーナースピードがべらぼうに速いH・ソニック

ハリケーン・ソニック

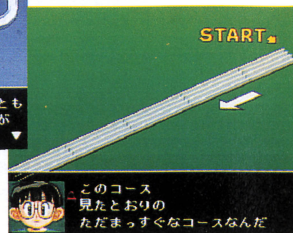

Vソニックに自ら手を加えて完成したマシン。その走りはまさにコーナーの貴公子

情報を集めてコースの特徴を知る

ストレートあり、テクニカルあり、さらにアップダウンありと様々なサーキットが登場する『ミニ四駆〜』。各コースを攻略するのは一筋縄ではいかない。が、そこはそれ、初めてコースを走る時にしっかりと攻略法を教えてくれる。コース全体のレイアウトから注意する箇所、セッティングの方向性までを丁寧に教えてくれるのでしっかり聞いておこう。



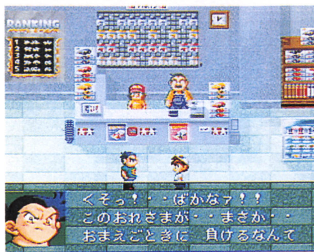
初めて走るときにまず、コースのレイアウトを教えてくれる



そして攻めるポイントとなる箇所を教えてくれる。さてどちらのセッティングでいくか

レースモード 勝負はここサーキットで決める

最終目標のS・G・J・Cを目指し町を転戦する主人公。ライバルたちとの勝負はすべてサーキット（コース）で決まる。ここでは、レースのスタートからゴールまでを解説しよう。

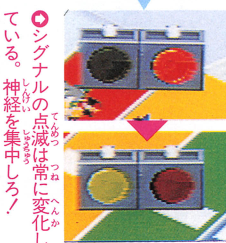


勝負の世界は厳しいもの。でも、ミニ四駆は楽しまなきゃだめだよね

シグナルに合わせてスタートだ

ストーリーモードでセッティングを完了させたらスタート地点へと向かう。ファイターのエントリー紹介のあと緊張のスタートだ。レッドシグナルからグリーンシグナルに変わった瞬間にAボタンを押せばいいだけ。出遅れれば痛いミスとなるので細心の注意が必要。

レッドからグリーン



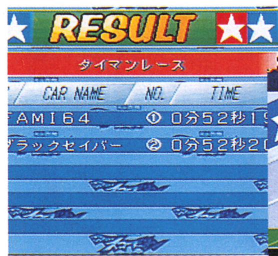
シグナルの点滅は常に変化している。神経を集中しろ！

フライングはゴールしたタイムにペナルティとして加算される

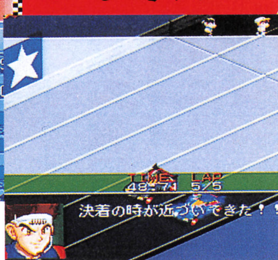
FULLY COWLED MINI 4WD SERIES
どうやら フライングしたマシンが あるようだ！！！ その マシンは

自分のマシンを信じて応援

スタートさせたマシンは君の手を離れたら最後、君は見守ることしかできない。コースに沿ってカッ飛ぶマシンはスタート前のセッティングで勝敗が決まっているようなもの。あとは君のハート＝熱い声援で勝負がきまるんだ。



いっけぇ〜



1/100の世界でバトル。マシンへの愛の差かもね

ベストセッティングを



この言葉は実際のミニ四駆にも言える

気になる星馬豪とのレース

兄貴の烈くんとは対照的な性格の持ち主の豪くん。直情的な彼の性格を反映させた（？）マシン、サイクロン・マグナムはストレート重視のカッ飛びマシン。さっそく佐上模型店で彼らとのレースをする主人公。が、やっぱ最新のTZシャーシに2人の心血を注ぎ込んだマシン相手にセイロク（セイバー600）が勝てるわけがない。再戦を心に誓う主人公であった。

スプリングレース決勝会場にて



豪くんとの勝負はこの時点ではお預け

佐上模型店でのワンシーン



おっちょこちょいの豪くん。が、友情を大事にするヤツ



一緒に走ることを大事にする優しい心の持ち主。お調子者だけど憎めない存在

カッ飛びマシン

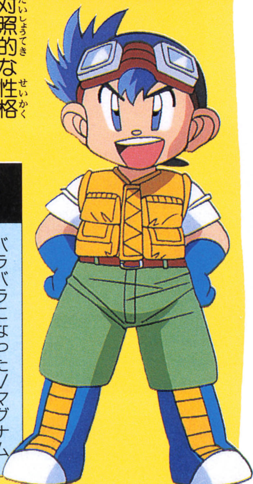


バカッ速いサイクロン・マグナムは豪の手によって復活したんだよね

サイクロン・マグナム



バラバラになったVマグナムが豪の手により復活。音速のファイターといったところか



NINTENDO64 スペースワールド96 出展作品

他人の不幸は蜜の味!?

桃太郎電鉄HAPPY

ももたろうでんてつハッピー

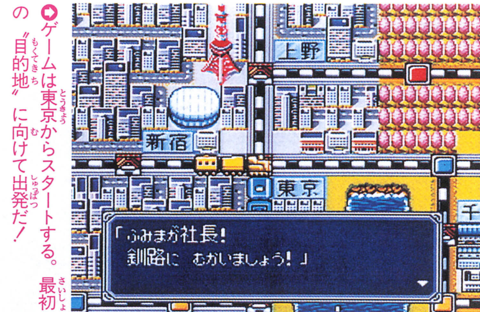
ハドソン

12月6日発売予定　8300円

SFC	ボードゲーム 24M
	バックアップ(最大3)
	最大4人同時プレイ可
	マルチプレイヤー5

物件を買って財産収支を争うボードゲーム

日本中の線路を電車で駆けめぐり、各地の物件を買い求めながら会社経営をしていくボードゲームだ。最大4人までの対戦ができ、友達との駆け引きで盛り上がることまちがいなし！　コミカルなグラフィックも楽しいぞ。



ゲームは東京からスタートする。最初の"目的地"に向けて出発だ！

サイコロを振って"目的地"を目指す

決められた"目的地"へ最初に到着したプレイヤーは"とうちゃく金"を受け取ることができる。その資金を元手に物件を買って会社を大きくしていくのだ。



出発の前にまず"目的地"をチェック。コースはひとつとは限らないぞ


プレイヤーはサイコロを振って、その出た目の数だけ進めるのだ

住民も大歓迎！



"目的地"に最初に到着するのだ！

駅に止まって収支を計算

駅の種類には"目的地"となる物件を売っている駅のほかに、そこに止まると資金をもらえる駅や、逆に支払わなければならない駅などがある。また資金以外にもカードがもらえたり、カードを売買できる駅もある。"目的地"に向かう途中、どの駅に止まるかで会社の収支に大きく影響するのだ。

プラスになる駅
この青い駅に止まるとお金をもらうことができる。もらえる金額は夏は多くて冬は少ない

マイナスになる駅
この駅に止まるとお金を取られる。夏はそれほどマイナスにならないが、冬はかなりの金額を取られる

カードをもらえる駅
黄色い駅はカードをもらえる駅。止まるとルーレットがスタート、Aボタンでもらえるカードを決定

カードを売買できる駅
これはカード売り場。全国に数カ所ある。ここでいらないカードを売って欲しいカードを買える

ワープできる駅
ここの駅で止まると、所持金がゼロになるかわりにほかのワープ駅にワープすることができる

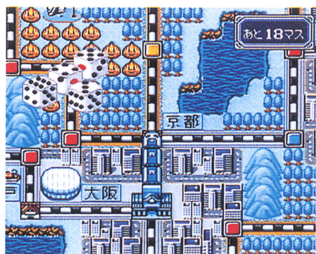
魚市場	1億円	5%
魚市場	1億円	5%
カニ漁船団	5億円	??%
カニ漁船団	5億円	??%
カニ漁船団	5億円	??%
パルプ工場	10億円	1%
パルプ工場	10億円	1%
パルプ工場	10億円	1%

ふみまがドゥーの 持ち金 1億5160万円

どの物件を買うか物件リストで確認する

いろいろな機能のカードが使える

このゲームをより複雑に、そしておもしろくしているのがカードの存在。カードは"つかう"コマンドでその効力を発揮させることができるものと、持っているだけで有効なものがある。カードは6枚まで持ち歩くことができるぞ。



サイコロが4つになる「新幹線カード」を使えば、一気に"目的地"に近づける



「ブロックカード」をつかえば、ほかのプレイヤーの攻撃も防ぐことができる

攻撃は最大の防御なり

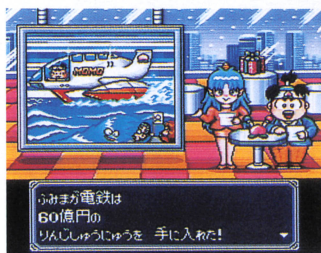


先手必勝！「乗っ取りカード」などをバンバン使って相手を攻撃

©HUDSON SOFT

突然起こるイベントが勝負を分ける

このイベントの発生が、ゲームの展開を予測できないスリリングなものにしている。プレイヤーが臨時収入を受け取ることのできるものと、プレイヤーに被害をもたらすものがランダムに起こるのだ。イベントの発生により立場が一気に逆転することもあるぞ。



イベントが発生すると、どんなイベントが起きたかスタジオからの報告がある

新イベントも満載!



イベントのグラフィックも凝ってるぞ

果報は寝て待て HAPPYイベント

臨時収入を受け取ることのできるうれしいイベントは、ある特定の物件を所有することを条件に発生するものがほとんど。『桃鉄HAPPY』の新イベントはますます規模が大きくなっているのだ。

大河ドラマで人気

1人のプレイヤーが都市の物件を買い占めているときに発生。その都市を舞台にした大河ドラマの予告編を見ることができる。臨時収入もかなりの金額になる。



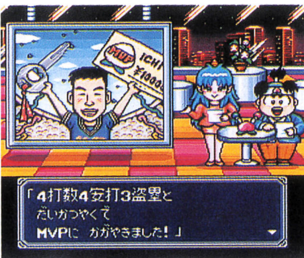
4コマまんがみたいな予告編。パターンがいくつかある



都市が人気になって臨時収入がもらえるぞ

モモイチローがMVP

神戸のプロ野球チームを所有していると発生。オールスターゲームでモモイチロー選手が大活躍してMVPに選ばれるのだ。



年に1回のオールスターゲームでモモイチローが大活躍。オーナーもニコニコ

オリンピック開催

このイベントはゲーム序盤で一度だけ起こる貴重なもの。会場となる長野、軽井沢、白馬の物件を所有しているプレイヤーは、臨時収入を得ることができるのだ。



会場になった都市の物件をたくさん所有しているほど、臨時収入が多い

ここはカーリングの会場。ほかにスキーやスケートの会場となる都市がある

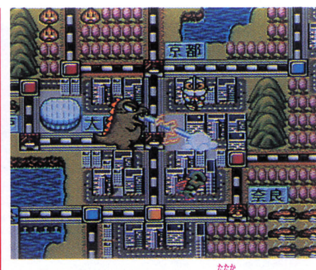


一寸先は闇!? UNHAPPYイベント

このイベントにより、プレイヤーの資産は大きな被害を被ることになる。やはり何の前ぶれもなく発生するパターンがほとんど。前作からのおなじみのイベントにも新しい要素が加わっているぞ。

ドジラ出現

"ドジラ"が突然海中から現れて都市の物件を破壊する。腹が立つけどカワイイ"ミミラ"も出てきて物件に被害を与えるのだ。



ドジラがモモトラマンと戦っているあいだ、ミミラはまわりの都市を攻撃

スリの銀次

毎回出現してはプレイヤーの所持金を盗んでいく"スリの銀次"。変装のレパートリーも増えてプレイヤーを悩ませるぞ。

おカネをトルネード



このほかにも最近人気のある有名人に変装して忍び寄ってくるのだ

キングボンビーの悪行

いつもプレイヤーの誰かに取りついている"貧乏神"が突然変異して"キングボンビー"になってしまうイベント。"キングボンビー"はいろいろな悪行でプレイヤーを苦しめるが、今回は特別に"ボンビラス星"へ招待されることも♡

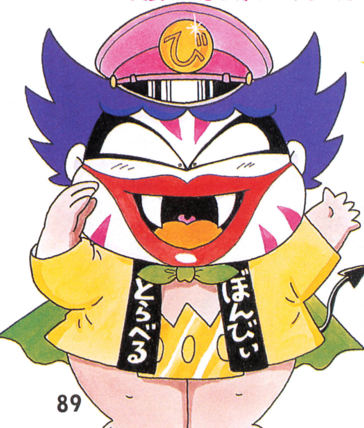


自分が無理やり連れてきたくせに~!

極貧ツアーに御招待!



"ボンビラス星"では、どの駅に止まっても所持金を取られてしまうぞ





3つの心を手に入れるカギはアクションとアイテム！

Disney's

Pinocchio
ピノキオ

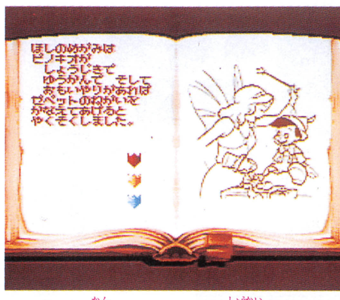


SFC　アクション　24M

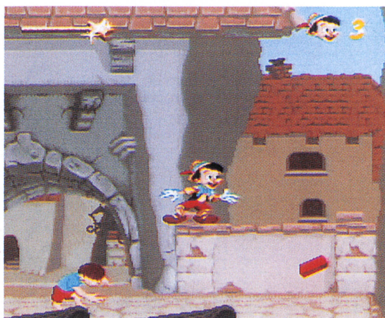
カプコン　12月20日発売予定　7500円

ピノキオのアクションで数々のステージをクリアしよう

ディズニーの作品として有名な、「ピノキオ」の物語に添った数々のステージを、多彩なアクションでクリアしていくアクションゲームだ。主人公のピノキオは、星の妖精から命を与えてもらった木の人形。そのピノキオは人間の子供になる願いをもっていた。それをかなえるため、お目付役のコオロギのジミニーといっしょに、困難を乗り越えて冒険をしていく。



ステージ間にはストーリー紹介があるぞ



ピノキオのジャマをしてくる人たち。壁などに登ってかわすことができるぞ

かわいくてゆかいなピノキオのアクション!!

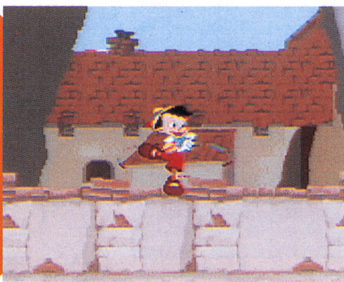
ピノキオは、ステージによってアクションを使い分けることができるぞ。基本のアクションは、ジャンプ、前後の移動、上を見上げる、下をのぞくの4つだ。ステージによっては、手足を上げて踊ったり、まわったりすることも。また、ある特殊なアイテムを取ることで、回転キックで物を壊せる、スピンキックという特別なアクションもあるのだ。

ジャンプ!!



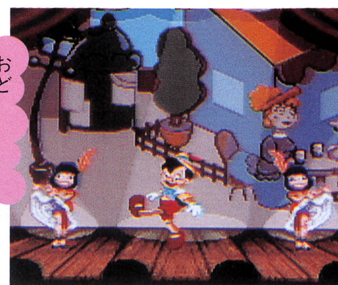
Aボタンでジャンプができる。ほとんどの場面はジャンプで切り抜けられる

スピンキック!!

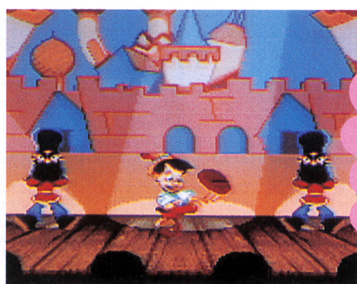


アイテムを取り、Yボタンで出せる

踊る!!



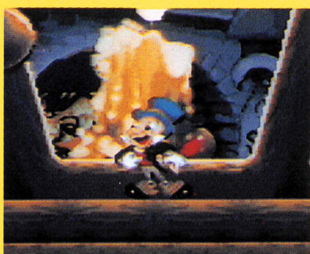
十字ボタンの上でまわることができるぞ



これは少し難しい。同じように踊れるかな

お目付役のジミニーも活躍するぞ!!

「ピノキオ」の物語にも出てくるジミニーは、ピノキオに物事の良い悪いを教える役どころ。その彼も、プレイヤーキャラクタとして操作ができる。彼は持っている傘を使って蛾を追い払ったりするぞ。



彼がピノキオの友だちジミニー。ピノキオのことが心配でしょうがないようだ

ステージに散らばるアイテムを入手しよう

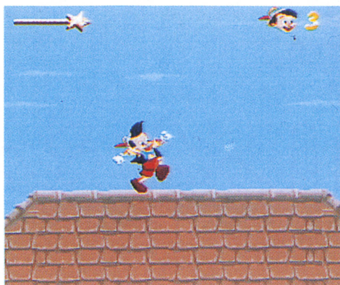
各ステージにはピノキオを助けてくれるアイテムがある。ここでは、ステージに散らばっている各種アイテムの説明をしていくぞ。また、アイテムのなかには、決まったステージでしか手に入らない、貴重なアイテムがあったりもするとか…。

白いページ	青いページ	赤いページ	黄色いページ	教科書	妖精の杖	ピノキオの帽子
海のステージで、ピノキオがより長い間海底を歩いていられるようになるアイテム	高くジャンプすることができるようになるアイテム。高い壁にも飛び乗ることができる	このアイテムを取ることによって、ピノキオがスピンキックができるようになる	このアイテムを取ると、ステージ4に出てくる風船で、より高く飛ぶことができる	ピノキオが使っている教科書。このアイテムを集めるとコンティニュー回数が増える	星の妖精が持っている杖。減っているピノキオの体力を回復させることができる	ピノキオのかぶっている帽子。これを決まった数集めると、やり直せる回数が増える

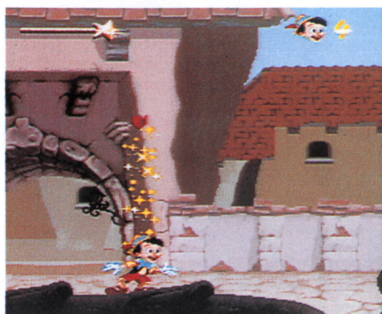
©Disney.All rights reserved.Developed by Virgin Interactive Entertainment Japanese Distribution by CAPCOM CO.,LTD.

いくつものステージを乗り越えて勲章を集めよう

ピノキオの冒険の目的は、3つの心（正直な心、勇敢な心、思いやりの心）を見つけ出すこと。それを求めて、各ステージを突破していくことになる。そしてステージ中に3つの心の1つでも見つけ出すことができれば、ステージクリア後に、見つけたあかしとして妖精から勲章をもらえるぞ。勲章を3つ集めることができれば、ピノキオは人間の子供になれるのだ。



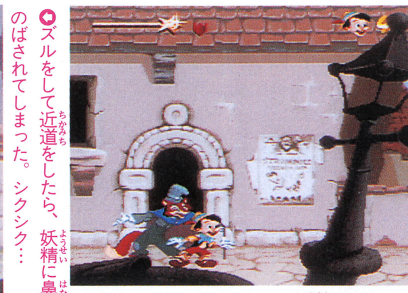
⇧屋根の上も歩ける。たまにアイテムもある



⇧正直な心を見つけることができたので、妖精から赤い勲章をもらったぞ

ステージ1 初めて学校に行けるんだ

ジャマをする人たちをかわし、正しい道を通って無事学校に行くまでがステージ1。ステージ中には、ピノキオに物を投げてくる人や、普通に歩いているだけでは通れないところなどがある。それらをジャンプなどでよけ、正しいルートを通っていけば、妖精が正直な心のあかしの赤い勲章をくれるのだ。しかし近道をしたり、誘惑に負けてわき道にそれたりすると、大切なアイテムを取られてしまううえ、鼻までのばされてしまう。



⇧こいつがピノキオをだます正直ジョン？

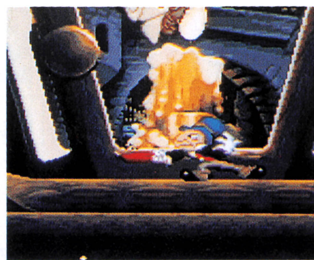


⇧ズルをして近道をしたら、妖精に鼻をのばされてしまった。シクシク…

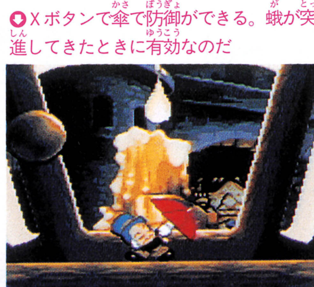
ああ、鼻がっ!!

ステージ2 ここではコオロギのジミニーが主役!!

ステージ2ではマリオネットショーで踊らされているピノキオの代わりに、ジミニーがプレイヤーキャラクタになる。街灯柱にうようよいるジャマな蛾を追っ払って、ショーを一番いい場所で見るのが目的だ。ジャマをしてくるのは蛾だけではなく、いたるところからジミニーめがけて虫が落ちてくる。



⇧Yボタンで持っている傘をふることができる。これで蛾を追っ払うのだ



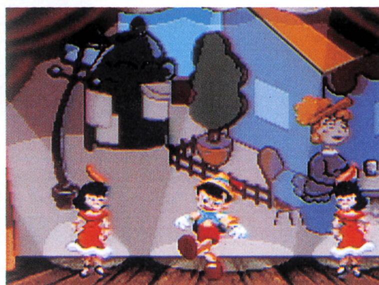
⇧Xボタンで傘で防御ができる。蛾が突進してきたときに有効なのだ



⇧ジャンプ中、Xボタンでパラシュートに

ステージ3 マリオネットに合わせて1、2、3

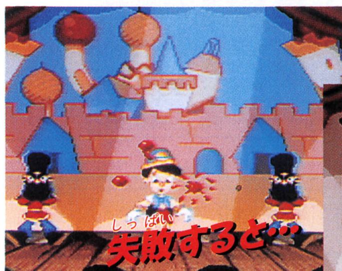
このステージ3では、ピノキオといっしょにステージに出ているマリオネットのマネをすることになる。右手を上げたり、まわったりするのだ。ピノキオの操作は、右手はYボタン、左手はXボタン、十字ボタンの上を押すとまわるというようになっている。うまくマネをすることができれば、観客がアイテムを投げてくれるぞ。



⇧ジミニーの心配をよそに楽しげに踊るピノキオ



⇧うまくマネできた。お客さんも大喜びでアイテムを投げるぞ



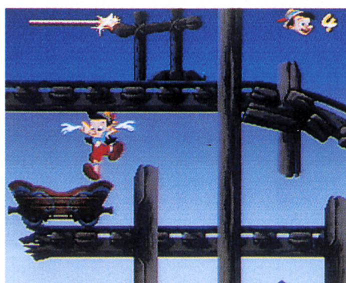
⇧失敗した…。今度はトマトを投げられてしまった。とほほ…

ステージ4 子供たちの遊園地島にはキケンがいっぱい!!

マリオネットショーから逃げ出すことができたピノキオは、意地悪な友だちに誘われて、「楽しい遊園地島」へ行くことになる。ここがステージ4だ。遊園地島では、壊れかけたオンボロジェットコースターに乗って意地悪な友だちを追っかけたり、風船での空の散歩ができるぞ。しかしこの風船、割れやすかったり、すぐにしぼんでしまったりするので、次々と風船を飛び移っていくことになる。



⇧風船で空の散歩。でも気をつけないと、子供たちが物を投げてくる



⇧ジャンプしたりと忙しいコースなのだ

SFC

4つのジャンルで対戦ゲーム!!

VS.コレクション

NINTENDO64 スペースワールド'96 出展作品

SFC その他 未定

最大4人同時プレイ可
マルチコントローラ5対応

ボトムアップ 11月29日発売予定 6980円

対戦で楽しさ倍増



わいわいガヤガヤと楽しい対戦を満喫



4種類の対戦ゲームを楽しむことができる

みんなで楽しめる4種類の対戦ゲーム

みんなで対戦が楽しめる4つのゲームが、1本のソフトにまとめられて登場。4つのゲームのジャンルは、パズルやレース、アクションなどそれぞれバラエティに富んでいるぞ。もちろん1人でもコンピュータ相手に対戦することは可能だが、ゲームの本当の楽しさは、みんなで対戦することで発揮されるのだ。家族や友だちなど、みんなといっしょに楽しめる4種類の対戦ゲームを紹介しよう。

ゆきだま ポイ ポイ

雪の玉を投げつける懐かしい雪合戦ゲーム

対戦可能人数 1〜2人

7対7の2組にわかれて、雪の玉を相手にぶつけるゲーム。雪の玉が当たったキャラクタは退場となり、敵キャラクタを全員退場させるか、制限時間内に残っているキャラクタの多いほうが勝ちとなる。3種類の雪の玉を投げるキャラクタを上下に移動させ、ときにはジャンプしながら敵の玉をよけ、ねらいをつけて攻撃していく。


ピ、ピ〜ンチ。大逆転はあるのか!?

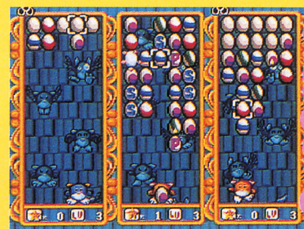

狙いをつけて雪の玉を一斉射撃!!

たまご ぱにっく

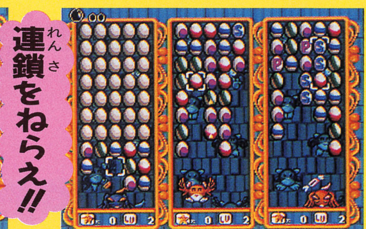
連鎖を組めるかどうかがカギを握るパズルゲーム

対戦可能人数 1〜3人

キャラクタの上空に出現する4種類（色）のタマゴにカーソル合わせてキャッチ。そのタマゴを上空に投げつけ、縦または横に同じ種類のタマゴを3つ以上並べて消していく。連鎖でタマゴを消すと、対戦相手に種類のわからない「おじゃまタマゴ」を送り込むことができる。先にタマゴがキャラクタの位置まで降りてきたプレイヤーが負けだ。


すばやい判断が必要になるぞ

連鎖をねらえ!!


ズンズンとタマゴが下に降りてくる

とりあ・たっく

ぶちかまして敵を落とすバトルロイヤルゲーム

対戦可能人数 1〜4人

4体のキャラクタが入り乱れながら、相手を足場から落としていくゲーム。攻撃の基本は、体当たり。ボタンを押し続け力をためて、ダッシュしながら体当たりすると、敵キャラクタを弾き飛ばすことができるぞ。ディフェンスはジャンプでの回避だ。このジャンプもボタンを押し続けて力をためることで、高くジャンプすることができる。

落ちたら負け!!



弾き飛ばされて奈落の底へ…



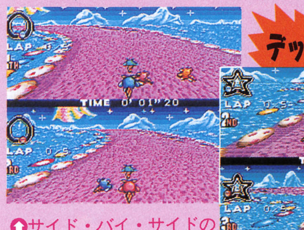
自分のキャラクタを見失うなヨ

ドキドキ レース

アクセル全開ブレーキ無用 高速バトルのレースゲーム

対戦可能人数 1〜2人

上下2分割画面で2人までの対戦が可能なレースゲーム。コースは全部で4つあり、3体の敵キャラクタとの勝負になる。レースの勝敗のポイントは、ショートカット。走行中に「JUMP」のサインが出たら、ジャンプでコースを飛び出してショートカットしよう。ただし、コース外に着地するとリタイアになってしまうので注意が必要だ。



サイド・バイ・サイドの激走を勝ち抜くのだ!!

デッドヒート!



ジャンプでコースを飛び越えてショートカット

©BOTTOM UP

SFC

THE GAME OF LIFE

SUPER 人生ゲーム3

ルーレットをまわせば人生をもう一度やり直せるぞ!

タカラ

11月29日発売予定

5980円

SFC アクション 16M

バックアップ(最大3)
最大4人同時プレイ可
マルチプレイヤー5

ルールが新しくなって楽しさ倍増!

ついに『スーパー人生ゲーム』のシリーズ最新作が発売されるぞ。ゲームは、ルーレットを回して恋愛や転職など盛りだくさんのイベントの発生するコマを進めるすごろく形式で進行する。そして、最終的な勝敗は資産の多い順で決めるというシリーズを通しての基本的なルールに変わりはない。しかし、今まで以上に楽しくゲームをプレイできるように随所に工夫がこらされている。



天使が突然あらわれて、ゲームに関するアドバイスをしてくれるぞ

人生のターニングポイント

コメディアン
政治家
医者
弁護士
教授
サラリーマン
OL
▶ 次のページ

給料
200から5000万円

ひつようなパラメーター
体力: 8/8
知力: 9/8
センス: 8/12

FAM64さん、どの職業になりますか?
じゅうじキーの上下で、カーソルを動かし
Aボタンで決定して下さい。

知力、体力、センスのパラメータが足りないとなれない職業もあるのだ

ルーレットは力加減の調節が可能

今までのルーレットは運に頼りがちだった。しかし、今回から採用された「パワーメーター・ルーレット」はルーレットの回す力が調節できる機能が付け加えられた。だから、タイミングさえ合えば、自分の思い通りのコマにピタッと止まれちゃうのだ。

タイミングをあわせて…



画面左上のルーレットが、ゲーム中のもう1人の君の人生を決めるのだ



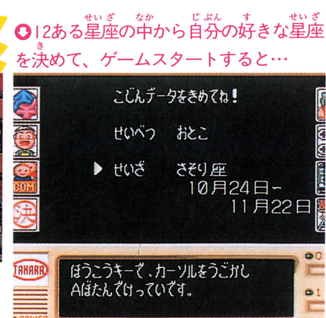
力加減は「つよい」から「よわい」まで調節可能



生きててよかった〜! 現実の自分を忘れて、しばし幸せをかみしめるのだ

プレイヤーの設定に星座が追加された

『スーパー人生ゲーム3』では、プレイヤーの星座を設定できるようになった。選んだ星座によっては、ゲーム中に思いもよらぬイベントが発生したりすることもある。



12ある星座の中から自分の好きな星座を決めて、ゲームスタートすると…

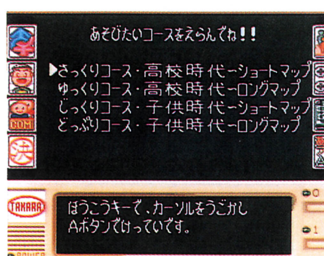
やったぜ、おい!



プレイ中に、星座のつかいが突然あらわれる

コースは2つ追加されて全部で4つ

ゲームは高校生か子供のいずれかからスタート。コースは「さっくりコース」、「のんびりコース」、「じっくりコース」、「どっぷりコース」の4つがあり、プレイ時間を考えて選ぶことができる。



マップの種類が増えた分だけ、歩める人生の数も増えたのだ

成長にあわせて顔や服装が変化する

キャラクタの顔はモンタージュ形式で作る。目や鼻などのパーツの種類は前作よりも増えたので、今まで以上に自分の思い通りの顔が作れるぞ。また、作ったキャラクタの顔は年齢によって変化する。



成人した時のキャラクタの目、鼻など細かいパーツを選ぶことができる



©LINK RESEARCH CORP./MILTON BRADLEY COMPANY./TAKARA CO., LTD.

NINTENDO64 スペースワールド'96 出展作品

ディディー＆ディクシーがドンキーを助けに大冒険！

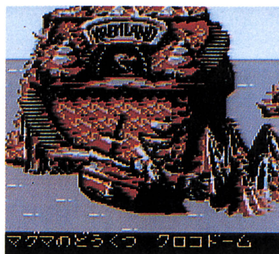
DONKEY KONG LAND
ドンキーコングランド

13色対応 GB　アクション 4M　バックアップ（最大3）―

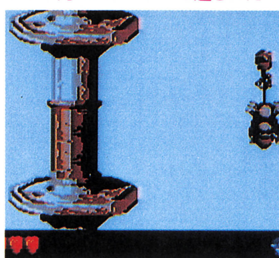
任天堂 11月23日発売予定 3000円

多彩なアクションでステージクリアを目指すのだ

SFCで発売されている『スーパードンキーコング2』がGBに移植されたぞ。ディクシーが新たに加わり、ディディーと共に誘拐されたドンキーを、救出するための大冒険の旅に出ることになった。

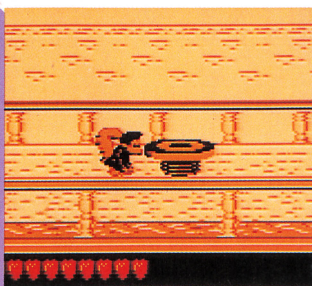


ワールドマップの一部だ。ディディーたちの旅はまだまだ続く



いろんなものを利用しながら、ドンドン先のステージへと進むのだ

ステージクリアだ



この上に乗るとステージクリアだ

ディディーとディクシーの基本アクション

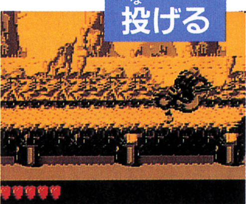
ディディーとディクシーは、走ったり泳いだりしながらステージを先に進んでいく。敵の多くは上から踏みつければ倒せるが、中には倒せなかったりするヤツもいるので注意しよう。そんなヤツは、バレル（タル）を投げて倒すのが安全かつ確実な方法なのだ。また、飛び越えてしまうのもいいかも。

走る



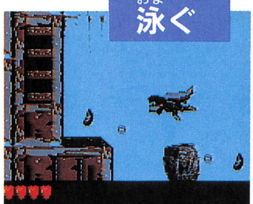
Bボタンを押しながら移動すると走るのだ。途中にタルがあると持ち上げてしまうので注意。ダッシュがとぎれてしまうのだ

投げる



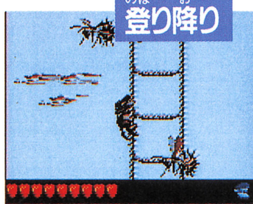
タルなどを、Bボタンを押しながら通過しようとすると持ち上げ、Bボタンを離すと投げる。敵に当てて倒したりできる

泳ぐ



ディディーたちは水中に入ると泳ぐことができるが、攻撃ができなくなってしまうので、敵をうまくかわして進もう

登り降り



ロープは登り降りすることができる。さらに、Bボタンを押しながらだと、速く移動できるのでうまく利用しよう

固有のアクションをうまく利用するのだ

ディディーとディクシーは、Bボタンで回転をしながら敵を倒すことができる。さらに、Bボタンのアクションは各キャラクタによって違うのでうまく使い分ければ、ステージを先に進むのが、かなり楽になるハズだぞ。



このタルを破壊して、相棒を助けよう

ディディー



前作から引き続き登場のディディー

セレクトボタンでチェンジできるぞ

ディクシー



さらわれたドンキーのかわりに大活躍

ディディー　ローリングアタック

ディディーが持つ特殊能力は、ガケの端ギリギリからローリングアタックをして、空中でジャンプをすると遠くまで跳べるのだ。



空中でローリング中にジャンプする

遠くまで跳べる！



いつもより遠くまでジャンプできる

ディクシー　ポニーテールスピン

ディクシーの持つ特殊能力で、ジャンプ中にBボタンを押し続けると、ゆっくり降下することができる。足場が狭い所に降りるとき、ゆっくり調整できるので普段はディクシーで行くのがラク。

ゆっくり降下！



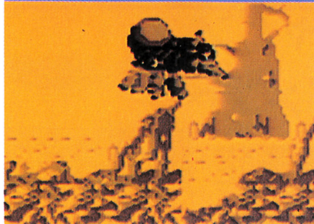
回転しながらゆっくり降下できる

©Nintendo

フレンドアニマルの協力を得てドンキーを助けろ

ディクシーたちを助けてくれるフレンドアニマル（動物）は、アニマルバレルというタルにとび込むことによって、乗ることができる。それぞれ特殊な能力があるので、うまく利用して先に進もう。

クモのスクイッター



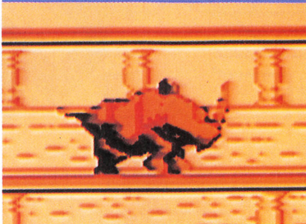
糸をはいて足場をつくることができる

カジキのエンガード



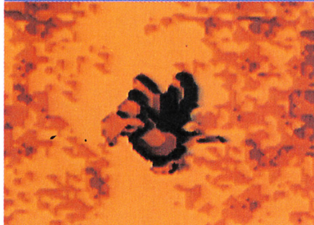
こいつもダッシュチャージできる

サイのランビ



セレクトボタンでダッシュチャージ

オウムのスコークス



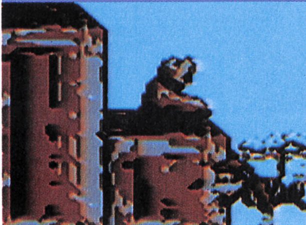
Aボタンを連打で空を自由に飛べる

ヘビのラトリー



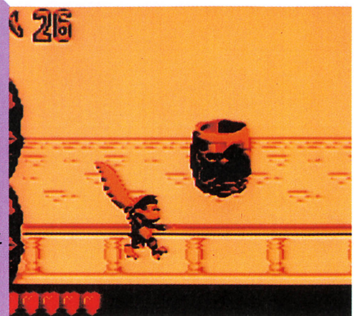
セレクトボタンでジャンプチャージだ

アザラシのクラッパー



乗ることはできないが、役に立つぞ

バレルにとび込め



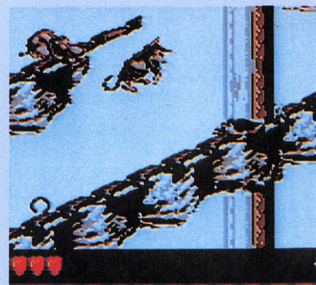
アニマルバレルのマークの動物に変身

ゲームの序盤のエリア1・2を紹介

前半のエリア1・2をサラっと紹介。この『ドンキーコング』シリーズは、最初のほうから難しいアクションを要求されるので、序盤から気をゆるせないぞ。

エリア1 かいぞくせん バッドクルール

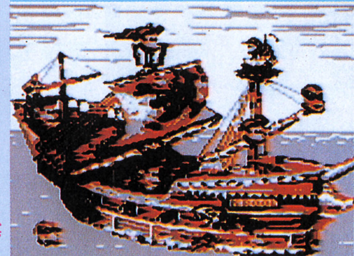
マストや甲板など、おもに船の上がこのエリアの舞台となっている。落ちると1ミスになる箇所も少ないので、敵にさえ気を付けていれば大丈夫だ。また、コインやバナナも取りやすい所に配置されている。先のステージに進むほど取りにくくなるので、いまのうちに集めておいたほうが、この先の展開がずっと楽になるぞ。



ステージをクリアしたところには顔が

まだまだ冒険ははじまったばかりだ

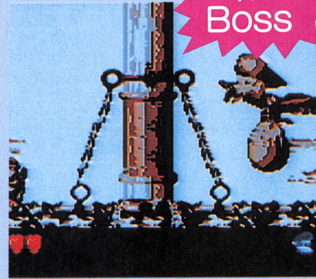
エリアマップ



対戦！ボス・ゾッキー

エリアの最後にはボスが待ちかまえていて、倒さなければ先のエリアに進むことができない。このボス「ゾッキー」には、ローリングアタックなどの小技は通用しない。まずはボスの使うタマゴをうまく奪おう。そして、ボスをうまく引きつけて、反対側にまわり込み、タマゴを投げつけよう。

Boss



ボスにうまくタマゴを当てて倒すのだ

エリア2 マグマのどうくつ クロコドローム

はやくもこのステージから、メチャメチャシビアな所が出てくる。全体的に足場のない所が多く、特に敵をふみ台にして跳ぶステージがある。ジャンプの飛距離が足りなく、谷底に落下してしまうことも多々あるぞ。キャラの特性をうまく利用しよう。

エリアマップ

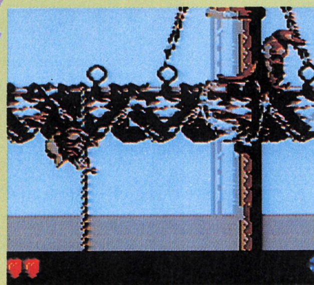


エリア2のマップの一部。もっと広い

敵をふみ台にしろ



敵も足場にしなければダメだ



小さい足場に注意して進むのだ

激突！ボス・クリーバー

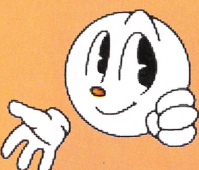
このエリアのボスは手強いうえに、足場も狭いのでかなり苦戦をするに違いない。こいつを倒すには、ボスが攻撃に使うタルを踏み、手に入る岩を当てて攻撃するのだ。岩を当てたら対岸に移動して、ボスがこちら側に来るのを待つ。うまくコントロールして倒そう。

Boss



タルを破壊して岩を手に入れるのだ

パチンコゲームの代名詞『パチ夫くん』が1本にまとまって登場



パチ夫くん ゲームギャラリー

NINTENDO64 スペースワールド'96 出展作品

ココナッツジャパンエンターテイメント
11月29日発売予定
4300円

GB バラエティ 4M
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応

本格的！仮想パチンコ店が来た

過去にGBで発売された『パチ夫くん』のシリーズを一本にまとめているので、おトクなセットとなっているのだ。

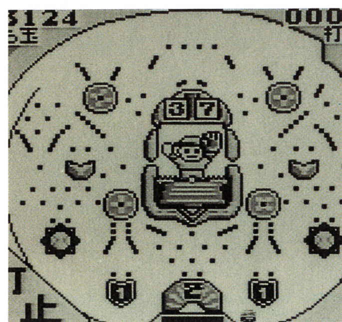
このシリーズは、実際のパチンコ店のようにパチンコ台を選べたりと、かなり本格的にパチンコ店をシミュレートしているぞ。もちろん、持ち玉を0にしたらダメだ。



パチンコ店はどこから行ってもOK



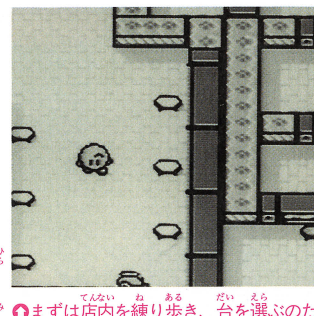
アイテムはその店だけで有効なのだ



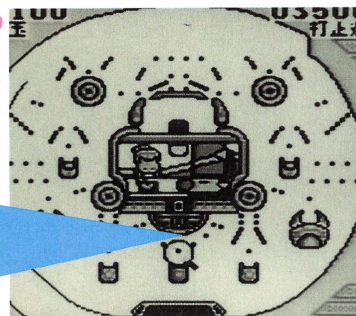
台によって打ち止めまでの玉数がちがう

『1・2・3』共通 ゲームの進め方

このゲームの目的の1つは、すべての店を攻略することだ。最初に店を選ぶときは、店によって台が違うので、じっくり選ぼう。プレイする台の種類が決まったら、その種類の中からクギの良さそうな台を選ぶ。一定の出玉を稼ぐと、その店を攻略したことになる。

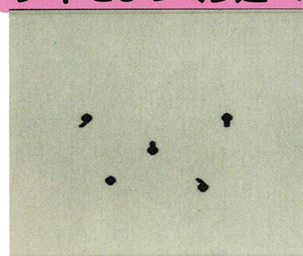


まずは店内を練り歩き、台を選ぶのだ



セレクトボタンでメニューを開き、見たいクギを選択するとアップになるのだ

クギをじっくり選べ



Story パチ夫くん

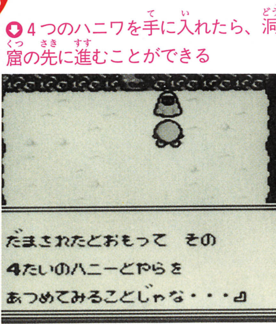
アニメランドの王、バーベル3世にさらわれた「銀子」を助けるため、「パチ夫くん」はアニメランドへと向かうことに。



「パチ夫くん」は、アニメランドでパチンコ勝負をすることに…

Story パチ夫くん2

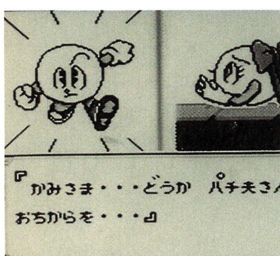
パチンコ店をクリアし、4つのハニワを手に入れ、病にかかった「銀子」を救うために、洞窟内の薬を手に入れるのだ。



4つのハニワを手に入れたら、洞窟の先に進むことができる

Story パチ夫くん3

「銀子」の婿になるためには、パチンコの腕を生かして、隠された花を探さなければならない。まず、打ち止めにすると壊れる台を探せ。

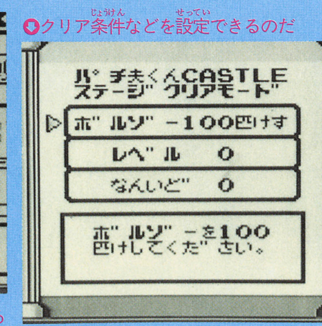


「銀子」と結婚するために、パチンコの試練に挑む「パチ夫くん」

+1 落ちものパズル パチ夫くんキャッスル

タテヨコ直線上で、4つ以上並ぶと消える落ちものパズルゲームだ。その他に、同じキャラで挟むと、間のキャラは挟んだキャラに変化するので、うまく利用しよう。

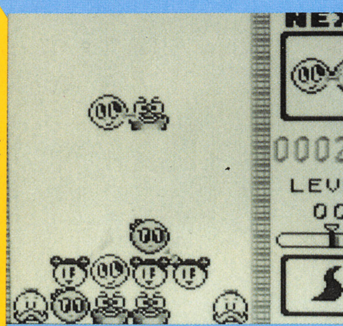
通信ケーブルに対応しているので、2人で対戦することもできる。



クリア条件などを設定できるのだ



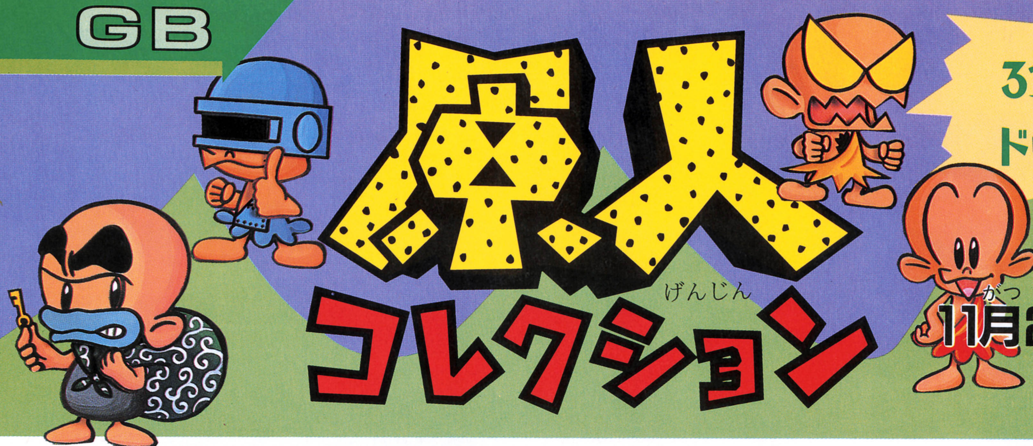
「パチ夫くん」のキャラが落ちてくる



通信ケーブルを使い、友達と対戦だ

2人で対戦できる！

©COCONUTS



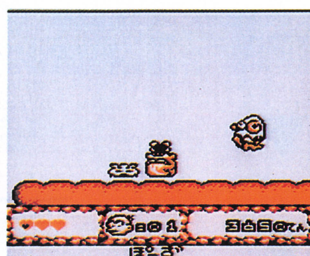
原人コレクション

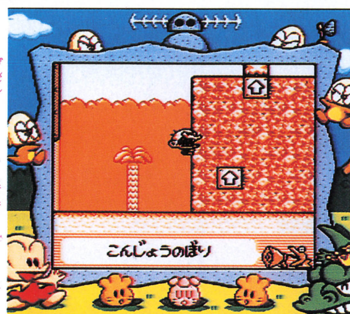
独立した3本のゲームがそれぞれプレイ可能

GBで、すでに発売されている3本の原人シリーズのゲームが、1つの缶に入って発売される。気になる缶の中身は『GB原人』、『GB原人2』、『GB原人ランド』の3種類だ！ どのゲームを選んでも、GB原人が派手なアクションで大活躍するぞ。

全ゲームで共通したGB原人の動き

種類の違う3本のゲームソフトの内容は、それぞれが異なっている。しかし、いずれのソフトを選んだとしても原人のコミカルな動きが、お目にかかれるのだ。


↑地面に向かって「ガツーン！」と頭突きをすれば、画面上の敵が一掃できるぞ



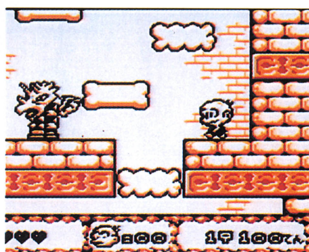
↑GB原人ならではの強力なあごの力で固い壁もガシガシとよじ登れるのだ

GB原人

このゲームは、GB原人が宿敵「キングタマゴドンIII世」を倒すのが最終目的のアクションゲーム。

ゲームは、ぼんく（頭突き）やジャンプを使って原人の行く手をはばむ敵を蹴散らしてゲームを進めていく。また、原人は「GB岩人」、「GB叫人」、「カメ原人」の3種類に変身しパワーアップ。

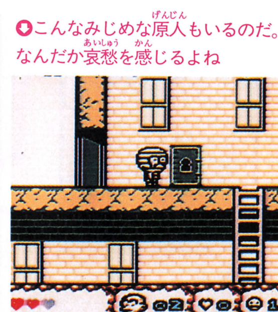
↓ドでかい声で敵を倒せる。でも、近くでは絶対に聞きたくないよね

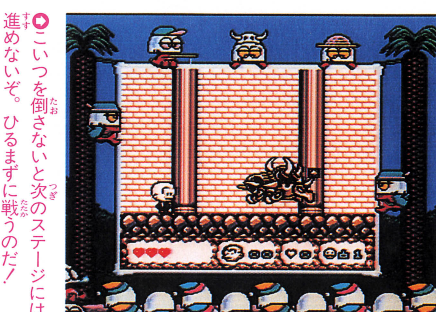


↑ステージが進むにつれて、敵も増えてだんだんと難しくなってくるぞ

カメ原人	GB叫人	GB岩人
固い甲羅のおかげで無敵になれる	叫び声で敵を攻撃することができる	GB原人に比べて2倍の攻撃力を持つ

GB原人2

ストーリー設定は『GB原人』の続編。3つにわかれたラウンドでGB原人が活躍する。前作からの変更点として原人の変身する姿が「GB盗人」、「GB達人」、「GB食人」の3種類になった。

↓こんなみじめな原人もいるのだ。なんだか哀愁を感じるよね



↑こいつを倒さないと次のステージには進めないぞ。ひるまずに戦うのだ！

GB食人	GB達人	GB盗人
旺盛な食欲で敵にかみつき攻撃する	スピードとジャンプ力が、抜群だ	隠し部屋に入れる貴重な、キャラクタ

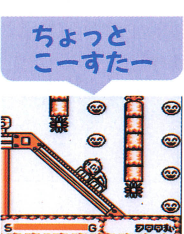
GB原人ランド

GB原人が、キングタマゴドンIII世が創った遊園地「チックン王国」で遊ぶという変わった設定になっている。「ゆうえんけん」を買って6つのミニゲームで遊べる。

おい！しんぼー


↑落下してくるエサを頭突きで両端の恐竜に食べさせるゲーム

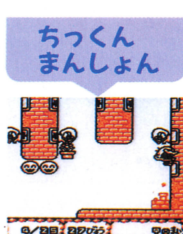
ちょっとこーすたー


↑障害物をさけ、ひたすら乗り物から落ちないようにするゲーム

みすてりーそーん


↑突然出現する障害物をさけ、制限時間内にゴールを目指すゲーム

ちっくんまんしょん


↑制限時間内にマンションの屋上目指して、ひたすら登るゲーム

ほねほねくずし


↑頭突きで弾を跳ね返して、上空にある骨をくずしていくゲーム

ちっくんたたき


↑もぐらたたきの要領で、次々と出現する敵キャラを倒すゲーム

©HUDSON SOFT／RED



郵便局

いつまでも大切にしたい美しい自然。戦後の環境保護運動を切手でたどってみよう。

TIME TRAVEL



★緑化運動

戦争で荒れた野山に緑をとりもどすために、1947年から始まった。
1948年4月1日発行
全国緑化運動〈樹木〉

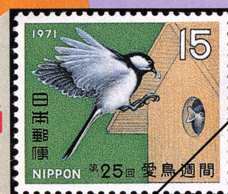
1948



★国際地球観測年

地球の国際共同観測が行われた年、日本は南極に昭和基地を設けた。
1957年 7月 1日発行
国際地球観測年記念〈IGYマークに南極観測船「宗谷」とコウテイペンギン〉

1957



★愛鳥週間

野鳥の保護と豊かな自然環境を守る目的で、毎年5月に実施される。
1971年 5月10日発行
第25回愛鳥週間〈シジュウカラの親子と巣箱〉

1971



★クリーン運動

ゴミ公害といわれた空き缶も、最近はリサイクルが定着してきた。
1983年6月13日発行
日本列島クリーン運動〈空き缶と掃除するウサギ〉

1983



★ワシントン条約

絶滅の危機にある動植物を救う国際条約。日本は1980年に加入した。
1992年3月2日発行 第8回
ワシントン条約締約国会議記念〈ランとチンパンジー〉

1992



★環境の日

1993年制定の環境基本法で、毎年6月5日が環境の日と定められた。
1994年6月3日発行
環境の日制定記念〈生きものの環〉

1994



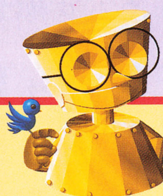
★世界遺産

人類共通の財産として、1993年日本の屋久島地域の自然が選ばれた。
1995年7月28日発行
世界遺産シリーズ 第3集 屋久島〈縄文杉〉

1995



1996



『戦後50年メモリアルシリーズ』第4集目のテーマは「未来に向けて」。切手に描かれる、〈環境（自然）保護〉と〈情報通信の発達〉は未来をひらく鍵となる、ボクたちみんなにとって大切な問題なんだ。

戦後50年メモリアルシリーズ第4集〈環境（自然）保護〉

戦後50年の歩みを未来へつなぐ、『戦後50年メモリアルシリーズ第4集』が11月8日にでたよ。

ワクワク切手塾 レッスン4

まずこれだけは揃えたい、4つの必需品を紹介しよう。

切手集めではこんな用具を使うよ！

◆ピンセット
切手は、汚したり傷つけないようにピンセットで扱うのが基本。先が丸く、平らになった専用のものがあるよ。

◆ルーペ
切手を詳しく調べるための拡大鏡。小さな文字を読んだり、図案の違いを見たりするのに使うんだ。

◆ストックブック
集めた切手をポケットにはさんで保管する、切手の倉庫。切手を汚れや破損から守るためにも必要だよ。

◆切手カタログ
これまでに発行された切手が紹介されている本。発行年月日や図案タイトルなどの情報がのっているよ。

ほかにもある！今月の新切手

11月8日発行 戦後50年メモリアルシリーズ 第4集〈情報通信の発達〉（写真）
11月15日発行 平成9年用年賀
11月15日発行 ふるさと切手・奈良県版〈若草山山焼き〉



毎週土曜日に

発売前ゲームを先取りプレイ!!

発売前の人気ソフトが、毎週体験プレイできる…！　そんなウレシイ施設が、東京・新木場にオープン！　しかも店頭でサラリといじるだけのプレイとは違う。座ってじっくりとプレイできるから、あの大作RPGも、マニアックなシミュレーションも、心ゆくまで遊べてしまう。正午から午後６時までオープン。入場無料だから、友だちを誘って行ってみよう！

来場特典 ゲーム評価アンケートにご協力いただければ、もれなくオリジナルテレカ進呈!!

11/16の展示予定ソフト

ニンテンドウ64最新作!!(11/22発売予定ソフト)

●栄光のセントアンドリュース／セタ／スポーツ

スーパーファミコン最新作
- ●スーパー人生ゲーム3／タカラ／テーブル
- ●ニチブツコレクション1／日本物産／テーブル
- ●VS.コレクション／ボトムアップ／ETC

ゲームボーイ最新作
- ●パチ夫くんゲームギャラリー／ココナッツジャパンエンターテイメント／ETC
- ●ナムコギャラリーVol.2／ナムコ／ETC

プレイステーション最新作
- ●TFX／シューティング／イマジニア
- ●PANZER GENERAL／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- ●皇龍三國演義／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- ●るろうに剣心〜明治剣客浪漫譚・維新激闘編〜／SCE／格闘アクション
- ●Hard Ball5／エス・ピー・エス／スポーツ
- ●DESERTED ISLAND／KSS／アドベンチャー
- ●麻雀大会Ⅱ　Special／光栄／テーブル
- ●金田一少年の事件簿〜悲報島新たなる惨劇〜／講談社／アドベンチャー
- ●NBAパワーダンカーズ／コナミ／スポーツ
- ●AIR GRAVE／サントス／シューティング
- ●シミュレーションズー／ソフトバンク／シミュレーション
- ●スーパーフットボールチャンプ／タイトー／スポーツ
- ●V−Tennis2／トンキンハウス／スポーツ
- ●タイムボカンシリーズ　ドカンと一発！ドロンボー／バンプレスト／シューティング
- ●レイジレーサー／ナムコ／レース

サターン最新作
- ●BLOOD FACTORY／インタープレイ／シューティング
- ●太閤立志伝Ⅱ／光栄／シミュレーション
- ●プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ／Sada Soft／ETC
- ●ビクトリーゴール　WORLDWIDE Edition／セガ／スポーツ
- ●電脳戦機バーチャロン／セガ／アクション
- ●バトルバ／日本ビクター／アクション
- ●西暦1999〜ファラオの復活〜／BMGビクター／アクション
- ●対局将棋　極Ⅱ／毎日コミュニケーションズ／テーブル
- ●ズープ／メディアクエスト／パズル

※展示予定ソフトは、変更の可能性があります。

さあ、明日は東京・新木場の…



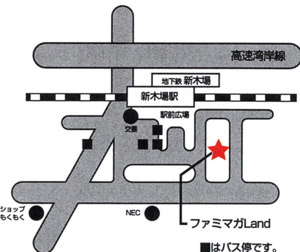
へ!!

■交通機関

●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線）臨海副都心線／新木場駅下車

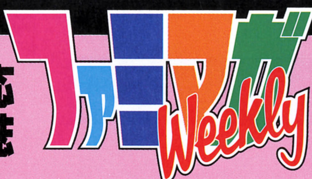
●路線バス

夢01系統
錦糸町駅(JR)〜新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1〜3本運行）
木11甲系統　東陽町駅(営団地下鉄)〜新木場駅(約20分、毎時3〜5本運行)



※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮願います。

全機種対応TVゲーム誌



最新号本日発売

次号（11月22日発売）予告!!

●本誌ならでは!!究極攻略
『ワンダープロジェクトJ2』（N64）
『不思議のダンジョン
風来のシレンGB―月影村の怪物―』（GB）
『電脳戦機バーチャロン』（SS）
『金田一少年の事件簿』（PS）　他

●好評!!　充実の連載陣!!
「MARIO! MARIO! MARIO!」
「ブルーランド島通信」
「桃太郎電鉄HAPPY」　他

●ファミマガLandの声がレビュー記事に!!
「Fair Judgment」

もっとじっくりプレイしたい方は…

毎週日曜日の会員Dayがチャンス!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接登録が可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。

会員特典その1　土曜日よりゆったりとプレイできる

会員特典その2　オリジナルテレカ＋交通費1000円が手に入る!!

お問い合わせ…(03)3573-8635　ファミマガLand事務局まで

（休日を除く月〜金曜日の午後4時〜6時まで受け付け）

朗報！「サラブレッドブリーダーⅢ」を快適に馬主生活するための技を発見！

超ウルトラ技

スーパーファミコン 金

特殊な名前6連発

サラブレッドブリーダーⅢ

和歌山県／うま大好き！クン



きゅう舎名を特別なものにすることで、ゲームを最初から有利に進めることができる、便利なウル技を教えよう。

まず、タイトル画面で「NEW GAME」を選択して、きゅう舎名入力画面を出す。そのあと、左の表に示したきゅう舎名を入力しよう。すると、きゅう舎名に応じて所持金が高額になったり、助手が増えたりするなど、いろいろな効果が加わった状態でゲームが始まるのだ。

なお、これらの特殊なきゅう舎名でゲームを始めると、自分の馬のパスワードを取ることができなくなる。さらに、オリジナルの繁殖牝馬と種牡馬を購入する、マーケットにも参加することができなくなる。

特殊な名前一覧表

きゅう舎名	効果
ゃぇぺろ	所持金が524億2800万になる
っあわほ	助手に「ロボかつ」と「あきこ」が加わる
ぃふぇこ	預託きゅう舎に預けた馬の出走登録ができる
ん〜んん	すべての産駒が高い能力を持つ
〜〜でが	すべての施設が投資済みになる
うょ〜っ	上の5つの効果がすべて得られる



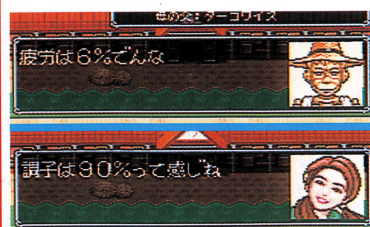
ここで左上の表のきゅう舎名を入力

お金持ちになる



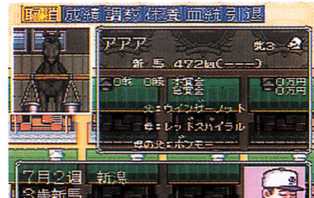
「ゃぇぺろ」と入力すると、こんなに多くのお金を持っているぞ

助手が増える



「っあわほ」と入力すれば、ゲームをクリアしないと登場しない助手を最初から使える

出走登録できる



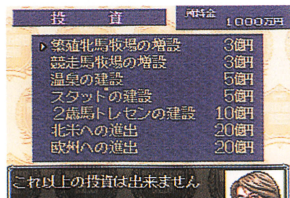
きゅう舎名を「ぃふぇこ」にすると、預託きゅう舎に口出しできるのだ

スーパーホースが生まれる



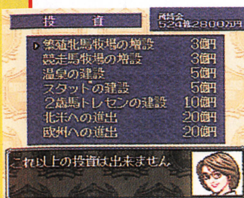
「ん〜んん」なら、必ずスゴイ馬が産まれる。三冠馬も夢じゃない

投資済みになる

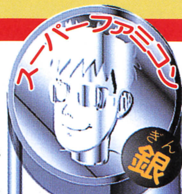


「〜〜でが」と入力すると、いきなりすべての施設を使えるぞ

5つの効果を得られる



「うょ〜っ」にすれば効果は5倍。投資が済んでいるうえにお金持ち



サウンドテストができる

モンスタニア

大阪府／西川剛史クン

ゲーム中に流れる音楽を、好きなだけ聴くことができる、うれしいウル技を紹介するぞ。

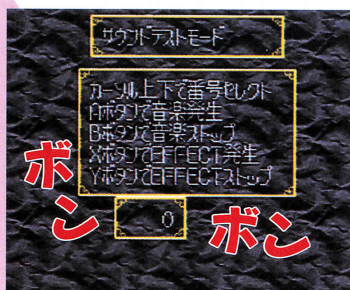
まず、タイトル画面でLとスタートを押し続ける。このとき、画面が切り替わるまで押し続けること。すると、サウンドテストモードの画面に切り替わるのだ。ここでは、十字ボタンの上下で音楽を選び、Aで音楽を聴ける。また、Xを押すと、ゲーム中で使われているエフェクト（効果音）を鳴らすことができるぞ。なお、スタートを押せば、ゲームスタート画面になる。



●電源を入れてタイトル画面になったら、下のようにコマンドを入力しよう

Lとスタートを押し続ける

エフェクトもかかる



●サウンドテストモードの画面に切り替わる。エフェクトには、カエルの鳴き声などユニークなものもあるぞ



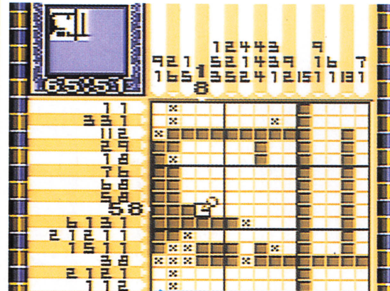
2人同時にプレイできる

ピクロス2

東京都／オジャマクン

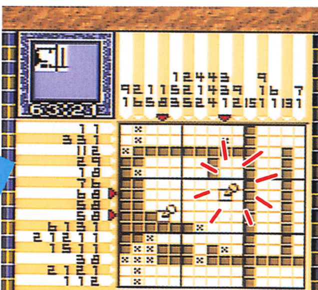
1人で黙々とプレイしがちのパズルを、2人でいっしょにプレイすることができるぞ。

まず、本体にコントローラを2つ接続して、スーパーゲームボーイでゲームを始める。そのあと、どの問題でもいいからプレイ中に、②コンのLとRとX以外の、いずれかのボタンを押そう。すると、画面にもう1つカーソルが表示されて、これを②コンで操作することができるようになるのだ。なお、20秒ほど②コンを操作しないでおくと、カーソルは消えてしまう。



●パズルは、1人でやってこそだいご味があるというもの。しかし、下のようにコマンドを入力してみよう

②コンのLとRとX以外の、いずれかのボタンを押そう



●カーソルが2つになった。2人で同じ問題にチャレンジできるぞ



龍魔王が使える

SD飛龍の拳外伝2

大阪府／玉城真志クン

取扱説明書ではシルエット姿で紹介されている龍魔王は、通常は使用することができない。そこで、龍魔王を自キャラとして選択できるウル技を教えよう。

まず、タイトル画面でⒶとⒷと下を押しながらスタートを押して、ゲームモード選択画面に切り替えよう。次に、画面が切り替わったら、ストーリーモードか対戦モードを選んで、ゲームを開始する。すると、キャラが全員集合している選択画面のなかに龍魔王の姿が加わっていて、自キャラとして選ぶことができるようになる。ちなみに、龍魔王の必殺技の出し方は取扱説明書に載っているとおりだ。

●龍魔王の必殺技は、どれも強力なものばかり。楽に勝ち抜けるぞ

ⒶとⒷと下を押しながら、スタートを押す



●タイトル画面で右のようにコマンドを入力して、画面を切り替えよう



●ゲームモード選択画面で、ストーリーか対戦のモードを選んでゲームを始める

龍魔王出現！



●キャラ選択画面の一番上に、龍魔王の姿が現れた！ さっそく選んでゲームを始めよう

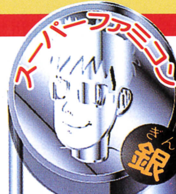


©HECT／N.OKADA・AMCCUS／BITS LABORATORY／PACK-IN-VIDEO・Nintendo／Creatures inc.／Jupiter Co.,Ltd.・カルチャーブレーン



みんなの伝言板

スーパーマリオ64 **その①** お城の隠れスターを全部集めてしまった。楽しみはあとに取っておきたかったのに…（埼玉県／甲野直樹クン・15歳）。**その②** 大人も子供も遊べるいいゲームだが、家族でコントローラの取り合いになって困る。母は朝の5時までやったと言っていた（埼玉県／高村建次クン・14歳）。**ロマンシング サ・ガ3** 主人公が強い技をなかなか覚えず、ついには戦闘の8割がコマンダーバトルに…（東京都／小高公久クン・14歳）。**ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～** 全員クリアしたので、「あとはバッドエンドだけだ!!」と思いプレイしたが、もったいない気がしていまだに1年生のままです（兵庫県／川村真弓クン・16歳）。



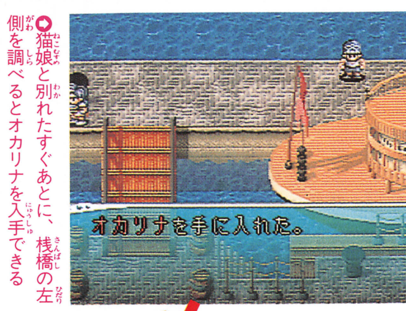
ペリシーが仲間になる

スターオーシャン

福島県／戸井田雄一クン

とってもかわいらしい猫娘を、パーティに加えることができるウル技があったぞ。

まず、ポートミスの港で猫娘と別れたあと、桟橋の左側を調べてオカリナというアイテムを入手する。次に、シルヴァラントでシルバエムブレムを入手するところまでゲームを進めてから、クラート村でプライベート・アクションを行う。ここで、ミリーに話しかけて猫の名前をペリシーと名付けたら、ラティにオカリナを装備させて猫の近くでAボタンを押そう。するとオカリナが鳴って、猫がポートミスの港で別れた猫娘に変身する。この猫娘は、レッサーフェルプールという種族の猫格闘家で、これ以降ペリシーという名前でパーティに加わる。動きがすばやく、「ねりちゃぎ」、「ねこぱんち」などユニークで強力な必殺技をたくさん持っているぞ。



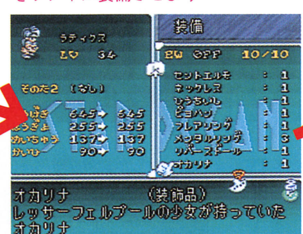
猫娘と別れたすぐあとに、桟橋の左側を調べるとオカリナを入手できる

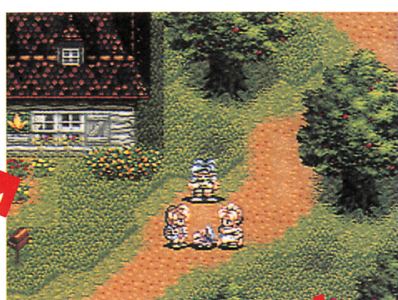
名前はペリシー



クラート村でプライベート・アクションを行い、猫の名付け親になる

ポートミスの港で入手したオカリナをラティに装備させよう



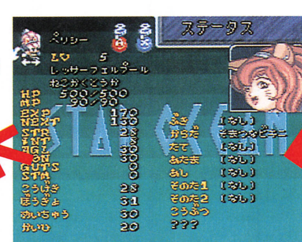


猫のすぐ近くでAボタンを押して、オカリナを演奏すると…



なんと！ 猫が猫娘に変身。ラティからオカリナを取り返そうとする

化け猫だ～



ミリーとイリアに説得されて、パーティの仲間に加わるペリシー

速い速い!!



猫格闘家だけあって、動きの速さはナンバーワン。必殺技も強力だ



バーニィ登場!!

スターオーシャン

福島県／戸井田雄一クン

まず、上に示したウル技を使ってペリシーを仲間にしてから、ポートミスでプライベート・アクションを行う。次に、城の前にいるペリシーに話しかける。ここで、ペリシーの質問に「じゃあ少しだけだぞ」と答えて宝物殿へ移動しよう。そして、入り口から2番めにある部屋に入ってペリシーの話を聞く。このあとホットでプライベート・アクションを行い、町の道具屋へ行く。すると、道具屋にあるバーニィの彫像が動き出し、バーニーホイッスルというアイテムが手に入るのだ。このバーニーホイッスルをフィールド上で使うと、バーニィに乗ってフィールド画面を高速移動できるようになる。



城門前にいるペリシーに話しかけて、「じゃあ少しだけだぞ」を選ぶ

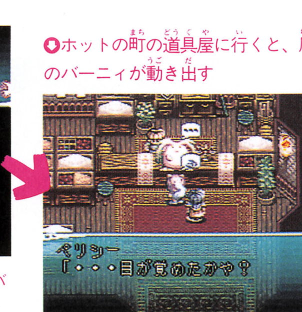
宝物殿に移動したら、入口から2番めにある部屋に入る





部屋の中に入ると、ペリシーがバーニィの事を話し始める

ホットの町の道具屋に行くと、彫像のバーニィが動き出す



らぶらぶバニー♡



バニーホイッスルでバーニィを呼び出せば、8倍速のスピードでフィールド画面を移動することができる

©tri-Ace Ltd.／MEIMU／ENIX・TOYOMARU／TELENET JAPAN・臼井儀人／双葉社／シンエイ／テレビ朝日／BANDAI

超ウルトラ技

次号のファミマガ64は、11月29日（第5金曜）発売です。

序盤で経験値を稼ぐ



ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～

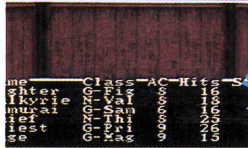
京都府／ドゥーギルハンタークン

まず不動の塔で冒険を始めたら、1Fの北019、東011の地点へ行く。ここにある井戸を調べると、おきくさまというモンスターと戦闘になり、勝つと「?かぎ」が手に入る。ここで「?かぎ」を捨てて、もう一度井戸を調べてみよう。すると、再びおきくさまとの戦闘になるのだ。おきくさまを倒すと、1人当たり2100の経験値が入るため、繰り返せば短時間で多くの経験値を稼げるぞ。特に冒険の序盤だと、速いペースでキャラのレベルアップが可能だ。

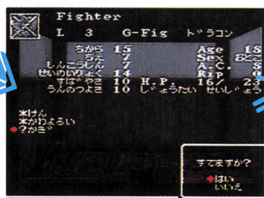
おきくさまと戦う

不動の塔1Fで北019、東011の地点の井戸を調べると戦闘に入る





おきくさまを倒せば、手に入る「?かぎ」。これを…



もったいないけれど、すぐに捨ててしまおう。そして、もう一度井戸を調べるのだ



再び、おきくさまとの戦闘。繰り返せば、多くの経験値をゲットできるぞ

大当たりを設定できる

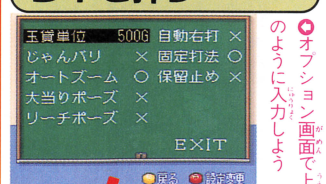


Parlor! Mini3

佐賀県／ハバチョクン

オプション画面でLとRを押しながらYを押そう。すると、オプション画面に「絶対当り」と「絶対外れ」の2つの項目が増えているのだ。ここで「絶対当り」を○にすると、リーチがかかったときに必ず大当たりになる。また、「絶対外れ」を○にすると、リーチがかかっても当たらなくなってしまうぞ。

LとRを押しながらYを押す



オプション画面で上のように入力しよう



新たに2つの項目が出現。「絶対当り」を○にすると…



何度も大当たりしまくるぞ。これは本当に気持ちイイね

エンディングのパスワード

スーファミターボ専用 クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン

長野県／特撮バカ一代クン

「ひとりでどぼん」モードのエンディングを、すぐに見ることができるパスワードを教えよう。まず、「ひとりでどぼん」モードを始めて、「つづきから」を選択する。次に、パスワード入力画面で左から順に、緑、青、赤としんちゃんの服の色を入力しよう。すると、いきなりエンディングが始まるぞ。

「ひとりでどぼん」を始めて「つづきから」を選び、パスワード入力画面に





パスワード入力画面で左から順に、緑、青、赤と入力しよう

いきなりエンディング!!

技彦のMiniサポート



稼げ！経験値

ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～

右に紹介したほかにも、同じように経験値を稼ぐ方法があります。まず1つめですが、不動の塔1Fの北010、東021の地点にあるつづらを調べます。すると、つづらのぼうれいとの戦闘になり、倒すと1人当たり1000の経験値が入ります。このあとつづらを調べると、再びつづらのぼうれいが出現するのです。この方法は、同階の北011、東021の地点にあるつづらを調べるまで、繰り返すことができますよ。

2つめの方法は、死霊の塔3Bにあるスイッチ全16個をオンにして、「しやのしょ」を入手します。すると強制テレポートされて、まじゅらとの戦闘になります。まじゅらを倒したら、その部屋にある階段を上って、すぐに同じ階段を下りてください。そのまままっすぐ進むと、再びまじゅらが出現するのです。まじゅらを倒すと、1人当たり3000の経験値が入ります。こちらの方法は、白キャラが「しやのしょ」を持っているかぎり、繰り返すことができます。



これはまじゅら。階段を上り下りすれば、何度でも出現してくれます

©1996 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.Wizardry is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software,Inc.Modifications for the SUPER FAMICOM format Throb of the Demon's heart:Copyright©1996 by ASCII Corporation.All rights reserved.

みんなの伝言板

キミのハガキだ！ その① このあいだ、ついにニンテンドウ64を買った。けれども、ゲームを買うお金がなかったのでむなしいです（神奈川県／山本明彦クン・10歳）。その② CMではゲームボーイポケットをポケットの中に入れているのに、取扱説明書にはポケットに入れないでくださいと書かれている。ちょっと笑ってしまった（大阪府／西川正嘉さん・21歳）。その③ ファミマガ64の次号予告のところに値段を書いていただけないでしょうか？ 本屋に行ったときに、お金が足りないと困るので…（東京都／中川雄亮クン・15歳）。その④ もっと優雅なゲーム生活を送りたい。ダンナ、転職してくれないかなー（千葉県／稲葉晴世さん・24歳）。



木コイン

ニンテンドウ64
なぜかコースアウト
ウェーブレース64
東京都／小松峻也クン

まず、モードはなんでもいいから、キャッスルシティを選んでゲームを始める。そして、ゴール直前のジャンプ台のうしろにある障害物にわざと乗り上げよう。すると、なぜかコース内にいるにもかかわらず、コースアウトのカウントが始まってしまうのだ。

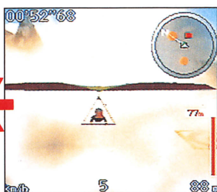

ゴール直前の、このジャンプ台を使うのだ



うしろの障害物に乗り上げると、なぜかコースアウトと見なされるぞ

ニンテンドウ64
黒コゲから復活
パイロットウイングス64
愛知県／伊藤昌也クン

黒コゲになってしまったパイロットを、元どおりに復活させるウル技だ。
コース内にある煙突の炎などに突っ込んで、パイロットが黒コゲになってしまったら、スタートボタンを押す。そして、一度マップを見てからゲームを再開しよう。するとコゲていたはずのパイロットが、元どおりになっているぞ。しかも、このあとは炎に突っ込んでも煙が出るだけで、なぜか黒コゲにはならないのだ。

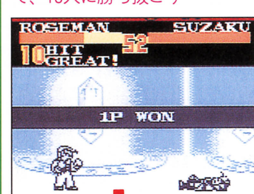

煙突の炎に突っ込んで、黒コゲに。このとき…

一度マップを見てからゲームに戻る


右のようにすると、なぜかコゲるまえのキレイな姿に戻るぞ

ゲームボーイ
龍魔王が出現
SD飛龍の拳外伝2
大阪府／玉城真志クン

通常はプレイ中に登場しない龍魔王と、ストーリーモードで闘うことができる条件を教えよう。
ストーリーモードを始めたら、1回もコンティニューを使わないで、18人の対戦相手に勝ち抜こう。すると、各キャラ別のエンディンググラフィックのあとに、19人めの対戦相手として、龍魔王が突然登場するぞ。



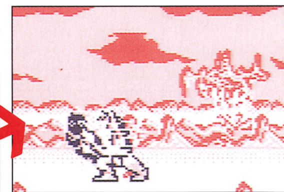
1回もコンティニューしないで、18人に勝ち抜こう

みごと勝ち抜き、エンディングが始まったが…

謎の乱入者

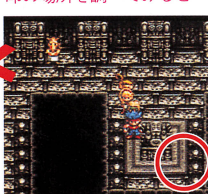


いきなり龍魔王が登場した。いったいどうなるの？


なんと、龍魔王と闘いに。乱入してくるだけあって、手強いぞ

スーパーファミコン
隠されたアイテム
トレジャーハンターG
静岡県／夏目貴史クン

強力な武器の隠し場所を教えよう。まず、アトランティスまでゲームを進めて城に入る。そして、2階へ行き、右下の写真○印の場所を調べてみよう。すると、「魔力のつえ」という武器を入手できるのだ。これはレイン専用の武器で、つえの中では攻撃力が最高だ。


何もないようだけど、○印の場所を調べてみると…

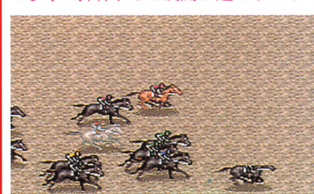


レイン専用の強力な武器である、「魔力のつえ」を発見できる

スーパーファミコン
早送りができる
ウイニングポスト2 プログラム'96
長野県／オデクン

ゲーム展開を早くできるぞ。まず、自分の馬が出走するレースが開催されたら、馬主席で観戦する。そして、馬が走り始めたらLとRを押し続けよう。すると、すべての馬の走るスピードが通常よりも速くなるのだ。

LとRを同時に押し続ける


馬主席でレースを見ているときに、右のように操作すると展開が速くなるぞ

スーパーファミコン
夜の侵入者
トラバース
北海道／佐藤一クン

通常、シュルントの町にあるティルマミュージアムには、8時から17時のあいだにしか入ることができない。しかし17時ちょうどに入ると、閉館してだれもいなくなった夜の館内に入ることができるぞ。

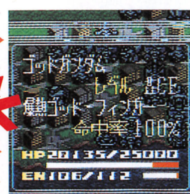
通常、ここは決められた時間にしか入れない


しかし17時ちょうどに入った場合、夜中の館内にずっといられる

スーパーファミコン
黄金の攻撃
スーファミターボ専用 SDガンダム ジェネレーション コロニー格闘記
東京都／椛沢圭介クン

まず、シャイニングガンダムかゴッドガンダムのレベルをACEにする。そして、「シャイニングフィンガー」か「爆熱ゴット・フィンガー」を使う。するとユニットが金色に輝くのだ。

勝利をつかめ！



レベルをACEにしてから攻撃！


原作と同じように、迫力ある金色のボディになるぞ

©Nintendo・Nintendo／PARADIGM SIMULATON INC.・カルチャーブレーン・スクウェア・KOEI CO.,LTD.・パンドラボックス／BANPRESTO・創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／BANDAI・MARVEL SUPER HEROES WAR OF THE GEMS TM & ©1996 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.©CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

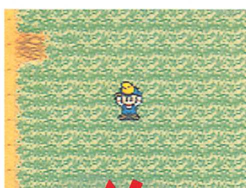
超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

お馬さんがいっぱい

スーパーファミコン
牧場物語
鳥取県／中原幸子クン

まず、ヒヨコをかえして、なおかつ馬がいる状態にする。次に、ひよこを外に出して馬に乗る。そして馬に乗ったまま、ひよこを持ち上げる動作をしてみよう。すると、乗っている馬のほかにもう1頭の馬が出現するのだ。これを繰り返せば、馬をたくさん増やすことができるぞ。ただし、増えた馬には乗ることができない。


❶まず、ヒヨコをかえして屋外へ出しておく


❷馬でヒヨコのところへ行く。ちなみに、馬は拾って入手する


❸このくらいの位置から、ヒヨコを持ち上げることができる


❹何度も繰り返すと、馬がこんなに増殖するのだ

まるで馬牧場

特殊な攻撃法

スーパーファミコン
マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム
京都府／Cウルトラクン

変わった攻撃方法があったぞ。通常、敵に攻撃がヒットしたときにYを連打すると、連続攻撃になって特殊な技を出せる。しかし、十字ボタンの上を押しながらYを押すと、通常は連続攻撃の最後でしか出ないはずの特殊な技を、単発で出すことができるのだ。


❶たとえば、アイアンマンの通常の攻撃は、こうだ


❷しかし上を押しながらYを押すと、強力なアッパーで攻撃できるのだ

超ウルトラ技大募集！

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！　待ってるよ。

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号
022-213-7535

ハガキ

↓おもて
50円　980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容
↑うら

ウル技のツボ

完全クリアの条件は、ゲームのジャンルやクリアの目的によって異なります。基本的には左にあげた例のように、すべてのイベントをクリアしたり、すべてのアイテムを集めることや、コンティニューを1回もしないでクリアすることがウル技の条件となるようです。

完全クリアのケース

❶『スーパーマリオ64』パワースターを120枚集めると、ヨッシーに会える

❷『ウェーブレース64』ドルフィンパークですべてのアクロバットを出すと、イルカに乗れるようになる

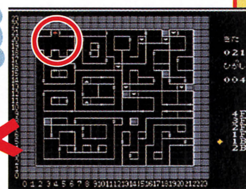
❸『Jリーグエキサイトステージ'96』1度もコンティニューしないで16クラブに勝ち抜くと、クラブヒーローズが現れて、勝つとこのクラブを使えるようになる

上がるピッチ

スーパーファミコン
ウィザードリィ・外伝Ⅳ ～胎魔の鼓動～
熊本県／浪人クン

不動の塔1Bの北021、東004の地点には「ガイコツの酒場」があって、ガイコツたちが酒盛りをしている。ここに、Aボタンを押しながら入ってみよう。すると、いつもに比べてガイコツの酒を飲む動きが速いのだ。かなり酔いが回ってきたのかな？

ドンチャン騒ぎ

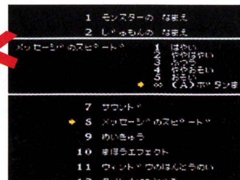

❶「ガイコツの酒場」は不動の塔1Bの、この場所だ


❷2倍くらいのスピードで飲んでます

ゲームが進まない

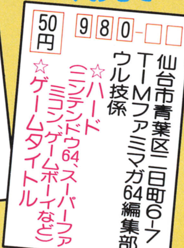
スーパーファミコン
ウィザードリィ・外伝Ⅳ ～胎魔の鼓動～
京都府／石川一樹クン

あらかじめ本体にコントローラを2つ接続して、メッセージのスピードを∞にしておく。そして戦闘に突入し、キャラのコマンドを入力したら、②コンのいずれかのボタンを押し続けよう。この状態だと①コンのボタンを押しても、なぜかゲームが進まないぞ。


❶メッセージのスピードを、∞に設定しておく



❷②コンのボタンを押し続けると、ゲームが進まなくなる



©1996 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.Wizardry is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software,Inc.Modifications for the SUPER FAMICOM format Throb of the Demon's heart:Copyright©1996 by ASCII Corporation.All rights reserved.・AMCCUS／PACK-IN-VIDEO

64劇場に応募してサテラビューをもらおう！

サテラビューステーション

サテラビュー本体や、豪華な賞品がもらえるチャンス!! 本体を持っていなくても全然OK、おもしろいネタをたくさん応募しよう!!

「ゲーム虎の超大穴」はおいしい情報が満載だ！

パーソナリティーの櫛田さんとしのはら君の、楽しいトークとゲームの新しい情報が満載の『ゲーム虎の超大穴』は、毎週日曜日の17：20～18：00に放送しているぞ。この放送は2部構成になっていて、後半は毎週違ったメーカーの人たちがゲストで、新しい情報をポロッとこぼしたりするので、ユーザーはとてもうれしかったりする。

↑音声＋ビジュアルの未来型番組なのだ

ユーザーからのハガキが命！64劇場

ゲームの中の1シーンに吹き出しを付けて、それに当てはまるセリフを募集しているコーナー。今回はファミマガを読んでいるキミたちからも募集することに決定。ハガキにネタと「ファミマガ64を見た」と書いて、番組宛に送ろう。



↑吹き出しの中に入るセリフを考えよう

過去の作品例

過去の作品を紹介。応募するときの参考にしよう。

●お客さん乗るのか乗らないのかはっきりしてよ　茨城県／中村勉

●先生！　このポーズはどうでしょうか？　広島県／横山智彦

●あれだね結果的にネタもスベってるみたいね　北海道／田村将人

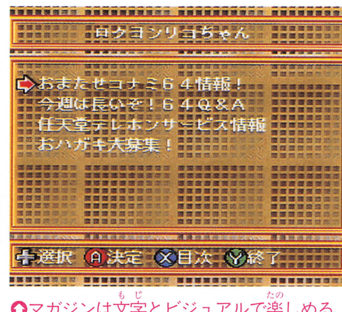
自分の身のまわりのネタなんかを送ってみるといいかも!?



↑おもしろい作品は番組内で発表される

64に関するコーナー

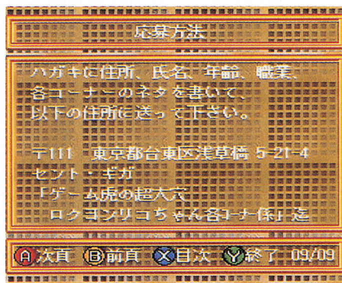
64劇場以外にもたくさんコーナーがあるぞ。簡単に紹介すると、自分で買ったゲームをみんなに紹介する「K・Y・O」、64関連の質問に答える「64Q&A」、2台の64で『羽生将棋』を対戦させたりする「64実験室」、メーカーの人に直接スタジオへ来てもらい、裏話などが聞けてしまう「ゲームメーカーズアベニュー」などがあるのだ。



↑マガジンは文字とビジュアルで楽しめる

おハガキ大募集

ハガキの裏に自分の住所、氏名、年齢、電話番号、下の写真のネタ、「ファミマガ64を見た」と必ず記入して、〒111東京都台東区浅草橋5-21-4セント・ギガ「ゲーム虎の超大穴64劇場」係宛に送ろう。



↑締め切りは11月22日（消印有効）だ

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5300-8686です。

お題はこちら！



↑今回はウェーブレースの1シーン。この吹き出しに当てはまるネタを募集

11月17日～23日の番組表／11月24日～30日の番組表

時	11月17日～23日	11月24日～30日
0	00 ダビスタ96・対応データ新 30 ダビスタ96・対応データ再	00 ダビスタ96・対応データ新 30 ダビスタ96・対応データ再
1	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・前編	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・前編
2	00 スーパーアレスタ 30 イーハトーヴォ物語	00 奇々怪界～謎の黒マント 30 スーパーアレスタ
3	00 スーパーバレーII 30 奇々怪界～謎の黒マント	00 イーハトーヴォ物語 30 スーパーバレーII
4	00 初段　森田将棋 30 超魔界大戦どらぼっちゃん	00 超魔界大戦どらぼっちゃん 30 スーパー桃太郎電鉄II
5	00 BS牧場物語　第3話 ※日曜のみ、00より裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴	00 BS牧場物語　第4話 ※日曜のみ、00より裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴
6	00 BSマーヴェラス　コース3 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	00 BSマーヴェラス　コース4 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
7	00 Parlor／Mini4 30 ヨッシーのパネポンBS版	00 Parlor／Mini4 30 ヨッシーのパネポンBS版
8	00 スーパーアレスタ 30 イーハトーヴォ物語	00 奇々怪界～謎の黒マント 30 スーパーアレスタ
9	00 スーパーバレーII 30 奇々怪界～謎の黒マント	00 イーハトーヴォ物語 30 スーパーバレーII
10	00 ダビスタ96・対応データ新 30 ダビスタ96・対応データ再	00 ダビスタ96・対応データ新 30 ダビスタ96・対応データ再
11	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・後編	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・後編
12	00 スーパー桃太郎電鉄II 30 セプテントリオン	00 セプテントリオン 30 初段　森田将棋
1	00 BSマーヴェラス　コース3 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	00 BSマーヴェラス　コース4 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

©Nintendo

ファミマガ64の読者ページ！

RGB MANIAC

いつも思うんだけど、この部分、どのくらいの人が読んでるのかな？　目立たないからみーんな読んでなさそうな気がする…

おハガキマニアの園 その

最近いつもよりマニアックあてのおハガキが少なくなってたから、心配しちゃった。でもまた増えてきたみたいでよかった〜。ホント、マジで悩んじゃったよ。

☆10号で文字ネタの新コーナーを募集しているのを読み、面白いかどうかは別としていくつか考えてみました。①毎回テーマを決めて（例えば友だちにしたい、勉強ができそう、名コンビと言えばなど）、自分ならこの人！　と思うキャラを紹介するコーナー。つまりテーマ画廊の文字ネタ版。テーマを募集してもいいし。②おハガキマニアの園から独立させた、質問と回答のコーナーや前から希望があった、マニアック投稿者○○さんのファンですというようなコーナー。③ほんとにあったらイヤだ！　と思うことを紹介するコーナー（例：こんなコントローラはいやだ！・ボタンが20個ある・重くて持てない…という感じで）。いやだと思う内容はいくつ書いてもOKにするといいかもね。

（東京都／つるぎ聖哉）

㊁さっそくコーナー案が来てうれしいなっと！　個人的には①あたりがいいかなーと思ってます。まだまだ文字ネタは募集中なので、ちょっとした考えでも書いてきてね。

☆なんと僕の誕生日は『J2』の発売日と同じ11月22日です。これを機会に64を買うつもりです。こんなふうに自分の誕生日と発売日が重なるゲームには期待してしまいます。それはさておき、ゲームの発売日を見ると、同じ日に何本も発売されたり、1本もなかったりします。こういうのってある程度決まっているものなんでしょうか？

（山口県／イナカ人一号）

㊁自分の誕生日と同じだとあんまり興味のないものでもちょっと気になるよね。好きなゲームだったりすると、さらにうれしいし。㊁も「エヴァンゲリオン」のCDの発売日と誕生日がいっしょで何だかうれしかったもんね。で、本題に戻って…カレンダーを見るかぎり、ゲームの発売日って金曜日に集中してるよね。やっぱり土曜、日曜にゲームを買いに行く人が多いってことだと思うよ。

☆科学で解明シリーズ「天を駆ける＝死」出典『テイルズ・オブ・ファンタジア』　──クレスは天馬にまたがり、空を駆け抜け、ダオス軍空中部隊を撃破する…。このイベントはカッコいい。だが、大切なことを忘れているぞ。ペガサスに乗っている時の高度を考える。背景には雲があり、その上空で戦っている。ちょっと待ちな！　あの形の雲ができるのは高度2000〜3000mなんだぞ、オイ。当然空気は薄いし、気温も低い。ましてやあの高度まで上昇したら、高山病にかかること間違いなし。生きているのが不思議だ…。どういう体してんだっ！　ゲームだからって片付けちゃつまらないもの、それゆえ指摘する。

（岐阜県／ADONマスター）

㊁もー、そんなこと言ったらキリがないと思うんだけどさ。やっぱりゲームに出て来るキャラって、人間離れしてるし。RPGであ〜んなに強いボスを倒しちゃうことだって、十分ヘンだと思わない？

↑探してみれば、こういう名前って結構あるのかもね（福島県／愛気）

↑今度はリルムの髪の毛論争？　ショートのほうがいいなぁ（神奈川県／Sea）

↑さすが『テイルズ』。こーいうところが細かいね（東京都／人間）

マニアックテーマ画廊　悪役

「悪役」…やっぱり好きな人ってそんなにいないのかなぁ。おハガキが少なかったし。何か理由があって悪役を演じてるってシチュエーション、燃えない？

↑目がイッちゃってます。すっごいコワい…（神奈川県／瀬井健三）

↑名前からしていかにも悪役って感じしかしない（埼玉県／ぶたまん）

↑こっちはあんまり悪役っぽくないね（京都府／しなしゅ）

↑この場面だけ見ると、ただの優しいおねーさんにしか見えません。でも、ホントは…（新潟県／雪里椿）

今号の一本！

↑マリオは昔、悪人でした。でも、何でヘビなんだろ？　好きだけど（石川県／手弱盆地）

↓あの歌、1回聴いただけで覚えちゃった（宮城県／そーさい2）

↓もっとイラストが来ると思ってたんだけど（神奈川県／神堂龍樹）

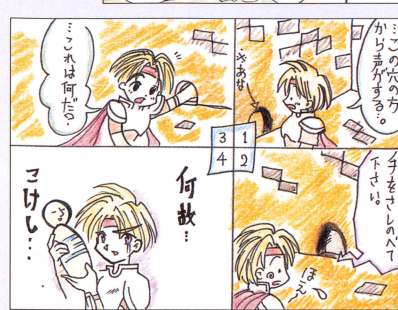
↓ああっ！　ラビって怒ってるときでもなんかカワイイ（宮城県／浅村れな）

4コマニアック
気になるゲームにつっこみ三昧

名もなき2コマ



タダより高いモノはないって言葉を思い出しました(北海道/尾長鳥)



4コマ目のクレスの表情がいいです、とっても(千葉県/本内アモイ)

オレの歌を聞け!

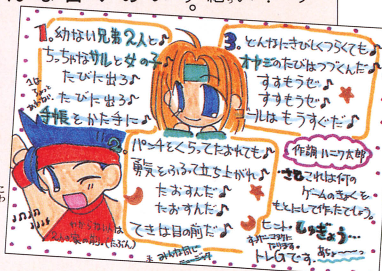
ゲーム音楽に対する熱くて死ぬぜ〜!…と言うくらい熱い(大げさ)思いを紹介するコーナーです。

♪「夢は終わらない〜こぼれ落ちる時の雫〜」が好きです♡ ゲームの雰囲気に合ってる以外にも、なんだか元気が出るんですよう! 歌えるし(笑)。落ち込んだり(そんなこと私にはめったにナイけど)した時なんかスゴくいいです♡ CD出てるけど、金ないし、見つからないし…で、買えないのでTVから直接録音してテープで聴いてます。今も流してるよん♪ さあ、あなたもいっしょに歌おう♪ さあ(2度目)『テイルズ』はオープニングを見て、この歌を歌ってからプレイしよーう!
(青森県/インデグニション雪弥)

㊞オープニングが歌ってところはアニメのノリだよね。こーいうの、結構スキだなあ。

♪つい最近のこと。お休みしていた『DQⅥ』をやろうかと思った。本体にソフトを差し込んで…おや? つかないぞ。んじゃもう1回。これでもダメ。あれ〜壊れたかな〜なんてのんきにしていると、あ、ついた。そして悲劇が起こった。もうおわかりですネ。『DQ』につきものあの恐ろしい曲が鳴ってしまったのです!! 実は私、CDでどんな曲なのかは知っていたのですが、実際どのへんで音が鳴るのかなんてホントに知らなかったんで、もうその時は驚いたなんてもんじゃないっスよ。なんだ、そんなことかとお思いのアンタ! 初めてこれを経験した身にもなってくれ! あ〜こわいっス。これからプレイするときは気をつけようと教訓になった。でも…消えたデータのLV高かったのにい!!
(兵庫県/睦月勇)

㊞初めてだっていうだけうらやましい話だと思うんだけどねー。


もとになった曲? う〜、わかりません(福島県/ハニワ太郎戦竜隊)

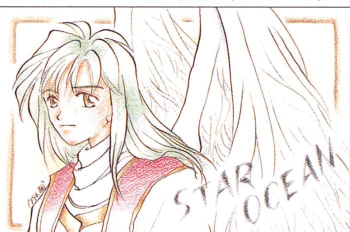
紳士淑女の社交場 マニアック画廊

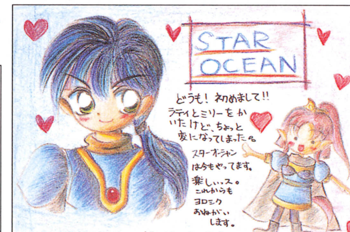
どんなジャンルでもOKのマニアックだけど、さすがに任天堂モノでないのはキツイです。あっ、でも、移植希望コーナーを作ればできるかな。



編集部の折り紙師Nくんは『ファミ探』が大好きだって(兵庫県/篠原賢哉)

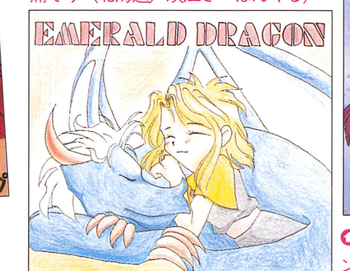
シウスとかよりはヨシュアみたいな美形キャラのほうがいいのかな(東京都/暁みるか)





ミリーがお人形さんって感じ。色鉛筆がいい風合いになってるね(愛媛県/南条みき)

ドラゴンの皮膚ってすっごいカタくて痛そう(北海道/須江さーばんくる)





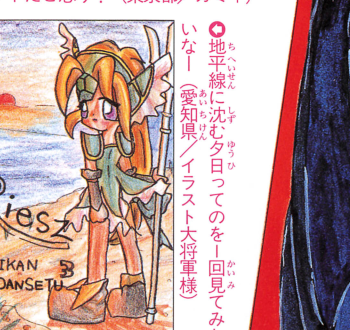
男の子はメガネっ娘に弱いって話はホントだと思う?(東京都/カミィ)


SFCの中でも初期のゲームだもんねー、コレ(千葉県/海加)

ナマズかオタマジャクシに見える…(神奈川県/ねこのさん)



ここにも誕生日の話をする人が。とにかくおめでとー!(愛知県/げまらび)



地平線に沈む夕日ってのを一回見てみたいなー(愛知県/イラスト大将軍様)

このエレンの羽根って天使と悪魔のイメージなんだよね、きっと。ダークな雰囲気が◯(愛知県/しう)

今号の最高値



←口に出さないあたりがターニアらしい（和歌山県／謎のスパイダー）

←よこにカタリナも好きだって書いてあるのが気になったりして（広島県／ティキ）

←やってることは男らしいんだけど、方法がナンですなぁ（群馬県／浜本みん）

心の一本

「あのゲーム、面白かったよね」とふと思い出す1本を紹介してもらうコーナーなのです。

♡心の1本は『ケルナグール』。FCなのになめらかな動き、熱い2P対戦、面白い修行モード、安いお値段と私の心を見事に打ったゲームです。とくに修行モードはRPG嫌いだった私でもハマっちゃうくらい楽しかった。何といっても戦闘がアクション！ フィールド画面で足が速い！ 農家のオジさんが強い！ みんな同じ顔（ホメてないか）！ 続編、出ないかなぁ。（沖縄県／ぷー子）

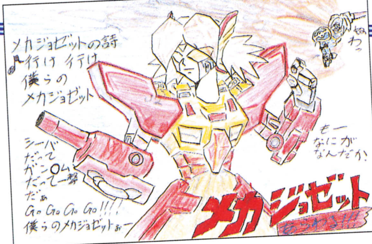
㊢こうして見てると、昔ってちょっとしたことでも「コレ、すごい」とか思ってたもんなんだ…と思う。続編だったら今のナムコっぽくポリゴンになったりして。

♡『聖剣伝説3』…。RPGのセーブ画面ではロードしているファイルにカーソルが来ているのが普通ですが、このゲームでは一番最後にセーブしたファイルにカーソルが来ています。おまけに「セーブしてもよろしいですか？」などの表示も出ず、Aボタンを押せばセーブされてしまいます。これは私のように息子と交代でプレイしている場合、とても厄介です。おかげで購入当時、3回も息子にファイルを消され、ついにプレイを断念してしまいました。ところが最近また息子がプレイし始め、それにつられて私も今度こそはと始めたのですが…息子と同時期にプレイした私がバカだった。またしても私のファイルは消されてしまい、やる気もかすみのように消えてしまいました。私がこのゲームのエンディングを見る日がいつか来るのでしょうか。私の「心残りの1本」です。

㊢心残りの1本ときましたか。やられたって感じです。でも、いいか。

STREET FIGHTER II
僕の心の一本は、「ストリートファイターII」です。友だちと5時間ずっと「ストII」対戦していた時もありました。（5時間ずっと僕がダルシム、友だちはガイルで）
こんなに熱中したゲームはこれが初めてです。当時SFC初の16Mにもなにかすごいものを感じました。
今度は「ストZERO2」！ SFC最強の格闘アクションになってくれ!!
オレもイライザも昔（ストII）はスゴかったんだぞ！
画面はZERO2のものです。

←確かにイライザはいろ～んな意味ですごかったです（大阪府／小幡康雄）



←ゴジラみたい。でもジョゼットってもともとメカなんだけどなー（福島県／睦月）



↑『聖剣4』もプレステだよね、きっと（秋田県／茶虎ン）

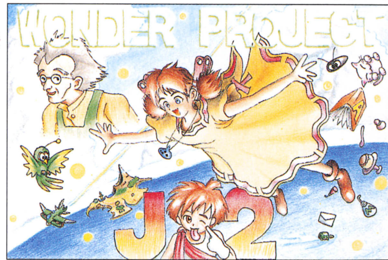


↑何だか今回のテーマ画廊っぽいかも（新潟県／あいうぉりぃ）



←ちょっと汚れちゃったけど、ほんわか感は残ってる（東京都／Erika）

←次号にはジョゼットのポスターが付く予定。もちろんポッコもいっしょだよ（京都府／山猫）

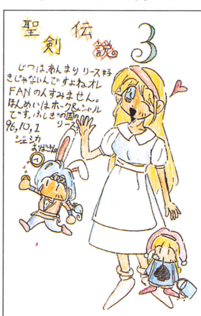


あて先はこちらっ!

テーマ画廊の締め切りのサイクルが変わるから注意！ その影響で12号のテーマ画廊はお休み。お題の「似た者同士」は13号で。締め切りは11月22日。1・2号のお題は「ちょっとおくれたクリスマス」で締め切りは12月6日。あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで。



←リルムが注意してるとおり、間違えないでね（京都府／水波聖音は14ちゃい♡）



←アンジェラがこの服着てると、ヘンかな？（東京都／ジェシカおばさん）

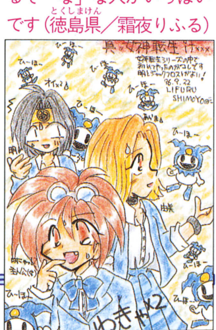
←モーグリがカーバンクルに見えた。どっちもよくわかんない生き物だよね（東京都／千愛）





←シリーズすべてに登場してる右京って実は丈夫なのでは…（東京都／太郎）

←ただいま編集部には「ぺるそーな」な人がいっぱいです（徳島県／霜夜りふる）

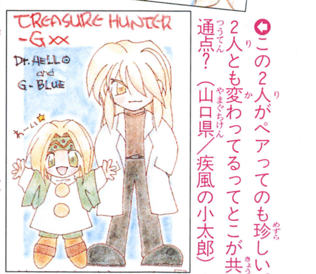


←アビスの四魔貴族はホント、イメージ違うよね（石川県／七尾屋かえ）





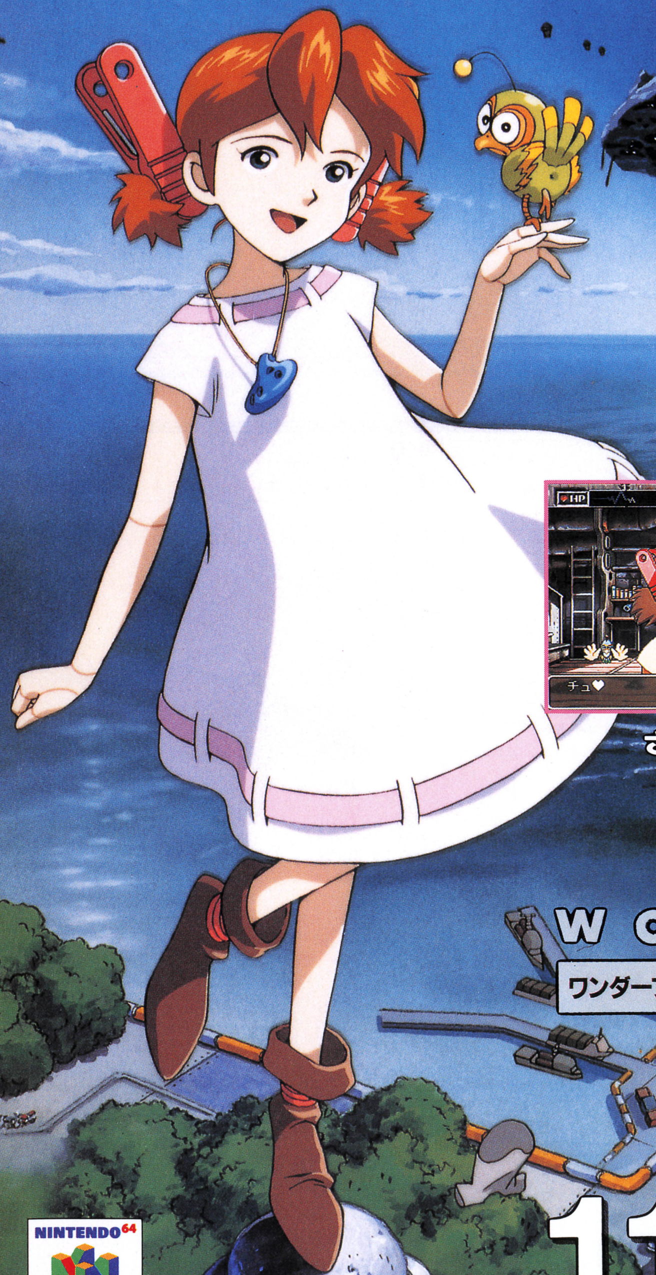
←戦闘が終わるとおにぎりを掲げるところがまたラブリィ（北海道／妖野K）

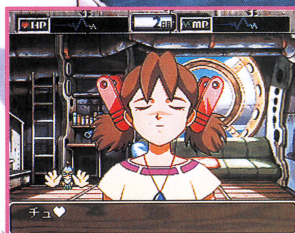


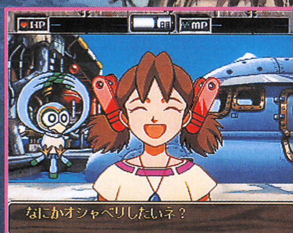
←この2人がペアってのも珍しい。2人とも変わってるってとこが共通点？（山口県／疾風の小太郎）

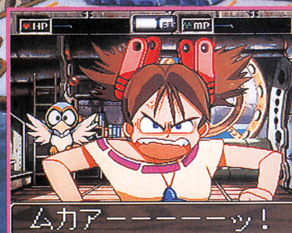
君は彼女をほっとけない。

主人公は、機械の少女「ジョゼット」
彼女は君の接し方次第で怒ったり、泣いたり、笑ったり…。
さまざまな表情や仕草を見せる彼女に、
君は恋を感じてしまうかも!?









さらに進化したコミュニケーションアドベンチャー
エニックス「ニンテンドウ64」ソフト第一弾!!

WONDER PROJECT J2

ワンダープロジェクト ジェイツー　コルロの森のジョゼット

©ギブロ/ミント/エニックス 1996

11月22日(金)発売

価格:9,800円(税別) コントローラパック同梱



および NINTENDO64 は任天堂の商標です。



株式会社 エニックス 〒151 東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

超新作先取り大作戦

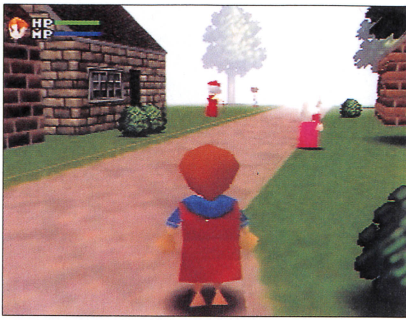
精霊と3人の少年達が活躍するRPG

魔法聖紀エルテイル（仮称）

N64 | RPG

イマジニア
発売日未定
9980円
容量未定

サードパーティー初のN64RPGとなるこのゲーム。まだ具体的なことは分かっていないが、ゲームは3DタイプのRPGで時間がリアルタイムで進行していくものとなる。登場するキャラクタや建物などのグラフィックはフルポリゴンで描かれている。戦闘シーンもこの視点で戦っていくのだろう。

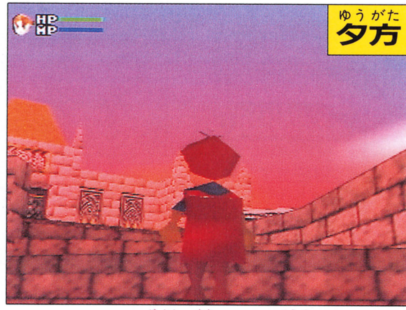


村の中を歩く主人公。レンガまで細かく描かれていて奥は霧で覆われている



主人公の体から怪しい光が。魔法を使っているのか、パワーを溜めているのか？

時間はリアルタイム



リアルタイムで時間が進む。もう夕焼けのようだ

早朝の、のどかな村の風景。朝日が昇っているぞ



不気味なダンジョンを進むのだ



立体感のあるダンジョン内。遠くにある暗闇の奥はどうなっているのだろう。モンスターが潜んでいるかも

さくいん

●ニンテンドウ64
魔法聖紀エルテイル（仮称）……111
●スーパーファミコン
アルカノイド Doh It Again（仮称）……113
プロ野球スター……113
忍たま乱太郎3 〜忍術学園 大騒ぎの段〜……112
●ゲームボーイ
テトリスプラス……112
13色対応 スーパーチャイニーズファイターGB……112

画面はすべて開発中のものです

超新ロックオン

最新ソフトの先取り情報をお届け！

©Imagineer Co.,Ltd.

すでにおなじみテトリスの最新版だ！

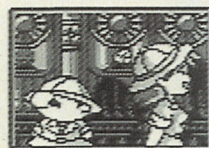
テトリスプラス

GB パズル

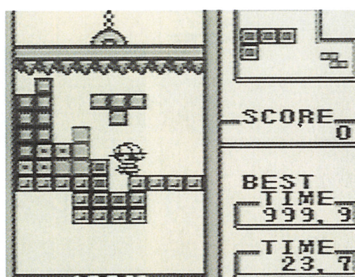
ジャレコ
12月下旬発売予定
3980円

2M

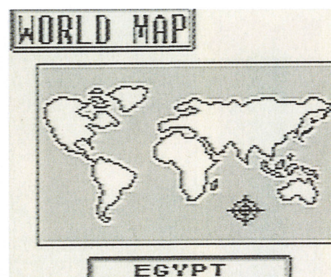
代表的な落ち物パズルの『テトリス』シリーズ最新作。基本的なルールはそのままに、面クリアタイプのテトリスとしてプレイできるようになった。モードは、「クラシックモード」、「パズルモード」など5つあり、中でも「パズルモード」は画面中に登場するキャラクタの〝教授〟が、下がってくる吊り天井に触れないように、積まれたブロックをテトリスのルールに従って消していく。



遺跡の探索にきた〝教授〟とその助手の〝じょしゅ子〟。2人の行く手にはブロックがはばむ



吊り天井が下がってくる前にブロックをうまく消していこう。床にたどりつくと面クリア



世界各地の4つの遺跡のどれかを選ぶとゲームがスタートするぞ

『スーチャイ』シリーズが格闘ゲームに！

スーパーチャイニーズファイターGB

13色対応 GB アクション

カルチャーブレーン
12月下旬発売予定
3980円

8M

SFC版で発売された『スーパーチャイニーズファイター』がGBで登場。このゲームは格闘ゲームでありながら、戦闘中に爆弾や落とし穴などのアイテムを使用したり、必殺技を駆使して12人のファイターと戦っていく。ゲームに登場するキャラクタは通常に使える必殺技のほか、5つの追加必殺技を持ち、その中から3つを選んで使用できる。



戦闘に勝てば、決めセリフが！

必殺技をかませ！



通常必殺技のほかに追加必殺技を組み合わせ、コンビネーションで相手を倒せ

シリーズ第3弾は、ストーリー仕立て！

忍たま乱太郎3 ～忍術学園 大騒ぎの段～

SFC アクション

カルチャーブレーン
12月20日発売予定
6980円

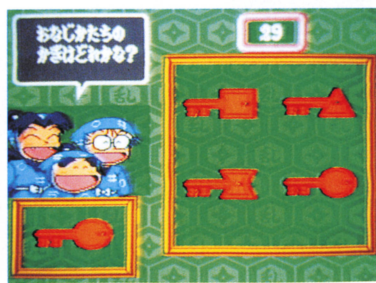
8M

アニメやマンガでおなじみ「忍たま乱太郎」を題材にしたアクションゲーム。忍たまの3人組が学園長室の畳を切った犯人を捜し出すという物語でいろんな人から情報を聞いて物語を進めていくアドベンチャー要素も含まれている。物語の途中にはいくつかのアスレチックステージがあり、「乱太郎」、「きり丸」、「しんベヱ」の3人が使うことができる。


ステージにあったキャラクタを使おう



これは連想ゲームといったところかな？よく影をみて判断して答えを導こう



このゲームで遊べるさぶげーむは全部で20種類以上あるぞ。いろいろプレイしてみよう



さぶげーむモードの一つ。しんベヱの鼻水に関したゲームになるに違いない

©Tetris／Elorg.Original Concept＆Design by Alexey Pajitnov. Tetris Licensed to The Tetris Company and Tetris Plus Sublicensed to Jaleco Ltd. Tetris Plus／The Tetris Company. Tetris® & Tetris Plus™ Sublicensed to Jaleco Ltd. by The Tetris Company. All Rights Reserved.・カルチャーブレーン・NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン

育成モードで野球少年をプロ選手に！

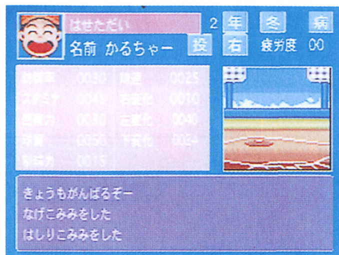
プロ野球スター

SFC 野球
カルチャーブレーン
12月下旬発売予定
6800円
8M+64KRAM

96年度版の12球団最新データを搭載した野球ゲーム。「ペナントレース」など、通常のプロ野球の試合を楽しめるほか、ルーキー育成シミュレーションをすることができる。このルーキー育成モードは、プレイヤー自身が1人の野球少年となって練習や試合をして、ライバルと競争しながら、いろんなイベントを通してプロ野球チームに入団するまでを楽しむというもの。育成できるのは最大4人で、投手、打者のどちらも可能。



アメリカからプロの誘いが来ることも…



素振り、走り込みなどいろんな練習メニューをこなしてパラメータを上げよう

実況アナウンスがはいるぞ！



わかりやすくなった投打システム



手強いライバルが登場！　プロになるまでいろんなイベントが起こるぞ

なつかしのブロックくずしが帰ってきた

アルカノイド Doh It Again（仮称）

SFC ブロックくずし
タイトー
'97年1月下旬発売予定
4980円
4M

ブロックくずしの定番『アルカノイド』がSFC版で復活したぞ。このゲームは、ブロックをくずしていくとアイテムが出現し、そのアイテムを入手するとバーがいろんな物に変わっていくぞ。ラウンド数は99面用意されていて、2人で対戦プレイができるほかに協力プレイも可能だ。ほかにも、自分で面を作ることができる「エディット」機能を使えば、自分だけのオリジナルの面を作れる。また、スーパーファミコンマウスにも対応しているぞ。



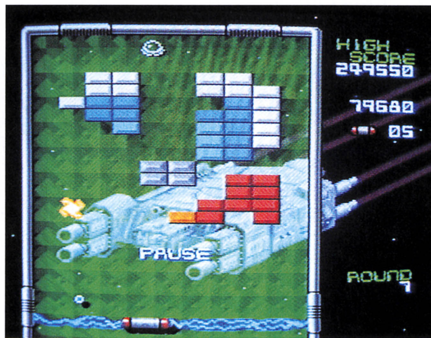
アイテムをできるだけ手に入れよう



ブロックをくずしてアイテムを出していく

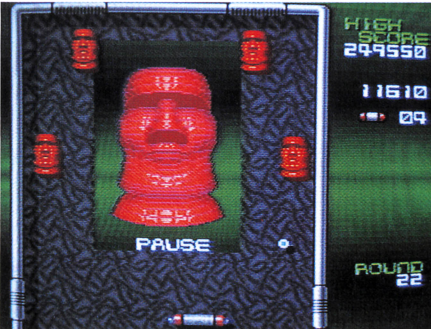
対戦プレイ可、協力もOKだ



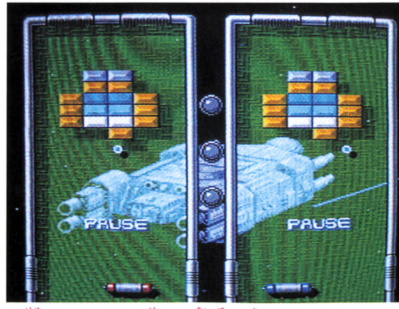


アイテムを使用するとバーが伸びたりしてブロックがくずしやすくなる

アイテムを駆使してクズせ



何面かクリアするとボスキャラが登場



早くブロックを消して相手に差をつけよう

いろんな作戦をたてたりして、2人で力を合わせてブロックをどんどん消していこう


©カルチャーブレーン／(社)日本野球機構　プロ野球12球団公認・TAITO CORP.

NEW RELEASE INFORMATION

新作ゲームカレンダー

スーパーファミコン

11月23日	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	任天堂	6800円
29日	スーパー人生ゲーム3	タカラ	5980円
	ニチブツコレクション1	日本物産	7980円
	VS.コレクション	ボトムアップ	6980円
下旬	Parlor! Mini 4	日本テレネット	5800円
12月6日	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	8700円
6日	桃太郎電鉄HAPPY	ハドソン	8300円
13日	実戦パチスロ必勝法!TWIN	サミー工業	5980円
20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	アスキー	8800円
	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
	ピノキオ	カプコン	7500円
	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	6980円
	西陣パチンコ3	KSS	未定
	Cu-On-Pa SFC	T&Eソフト	6800円
	ボンバーマンビーダマン	ハドソン	5980円
27日	マスク	ヴァージンインタラクティブエンターテイメント	9800円
下旬	プロ野球スター	カルチャーブレーン	6800円
	すごろく銀河戦記	ボトムアップ	6980円
未定	G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	7980円
	ウルトラ麻雀 兵(つわもの)(仮称)	カルチャーブレーン	未定
	ニチブツコレクション2	日本物産	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
'97年1月10日	ガンプル	アスキー	8000円
	ピキーニャ	アスキー	8000円
	ミランドラ	アスキー	8000円
17日	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	T&Eソフト	7980円
下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
	アルカノイド-Doh It Again-(仮称)	タイトー	4980円
未定	糸井重里のバス釣りNo.1(仮称)	任天堂	6800円
	同級生2	バンプレスト	7980円
'97年2月未定	ダークロウ	アスキー	8000円
発売日未定	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円
	スーパーボンバーマン5	ハドソン	未定
	リングにかけろ	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	未定

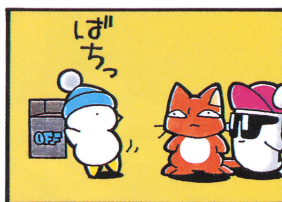
ゲームボーイ

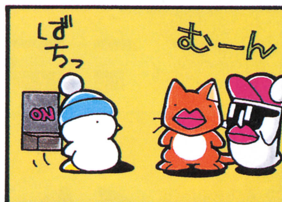
11月22日	〔13色〕不思議のダンジョン 風来のシレンGB －月影村の怪物－	チュンソフト	3900円
	〔13色〕原人コレクション	ハドソン	3980円
23日	〔13色〕ドンキーコングランド	任天堂	3000円
29日	パチ夫くんゲームギャラリー	ココナッツジャパンエンターテイメント	4300円
	〔13色〕ナムコギャラリーVol.2	ナムコ	3980円
12月6日	〔13色〕桃太郎コレクション2	ハドソン	3980円
13日	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	イマジニア	2050円(込)
	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	イマジニア	2980円

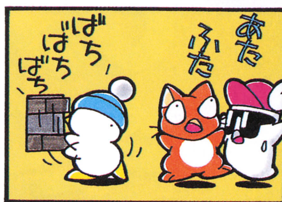
ニンテンドウ64

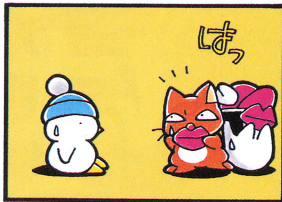
11月22日	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	エニックス	9800円
29日	栄光のセントアンドリュース	セタ	9800円
12月14日	マリオカート64	任天堂	9800円
20日	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	9980円
	実況Jリーグパーフェクトストライカー	コナミ	9800円
27日	麻雀MASTER	コナミ	9800円
下旬	ブレードアンドバレル	コトブキシステム(ケムコ)	9800円
'97年1月31日	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
未定	ワイルドチョッパーズ	セタ	9800円
'97年2月未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	9980円
	ヘクセン	ゲームバンク	未定
	実況パワフルプロ野球4	コナミ	未定
	レブ・リミット	セタ	9800円
	麻雀(仮称)	ビデオシステム	9800円
'97年3月未定	テュロック	アクレイムジャパン	9800円
	スターフォックス64	任天堂	9800円
'97年4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
	ブラスト・ドーザー	任天堂	9800円
'97年5月未定	森田将棋64(仮称)	セタ	9800円
	3Dシューティング(仮称)	ビデオシステム	9800円
'97年6月未定	マルチレーシングチャンピオンシップ	イマジニア	9980円
'97年11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	9800円
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	9800円
発売日未定	シムシティ2000(仮称)	イマジニア	未定
	3D格闘(仮称)	イマジニア	未定
	麻雀(仮称)	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルテイル(仮称)	イマジニア	9980円
	リーズン(仮称)	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	エニックス	未定
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	未定
	JリーグLIVE64	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	未定
	麻雀64	光栄	未定
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	コナミ	未定
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定
	ウルトラドンキーコング(仮称)	任天堂	未定
	エフゼロ64(仮称)	任天堂	9800円
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	9800円
	クライマー(仮称)	任天堂	9800円
	クリエイター(仮称)	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ゴルフ(仮称)	任天堂	9800円
	スーパーマリオRPG2(仮称)	任天堂	未定
	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～	任天堂	9800円
	バギーブギー(仮称)	任天堂	9800円
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	9800円
	MOTHER3(仮称)	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
	サッカー64(仮称)	ハドソン	未定
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮称)	ハドソン	未定
	ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)	9800円
	ヒューマングランプリ(仮称)	ヒューマン	未定
	64大相撲	ボトムアップ	未定

すごい へべれけ byうっちー









ファミマガ64 次号予告

どこよりも詳しいNINTENDO64スペースワールド96特報+どこよりも丁寧な『マリオカート64』完全ガイド+どこよりもわかりやすい『スーパードンキーコング3』『J2』攻略。いよいよ始まる年末発売ラッシュに備え、ファミマガ64が完全バックアップ!!

1996 No.12 12月13日号

11月29日発売

カレンダー早耳情報

●エニックスがN64でアクションゲームの『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』をタイトル発表したぞ！　詳細は未定だが「NINTENDO64スペースワールド96」に出展する予定とのことだ。
●ハドソンがSFCで『ボンバーマン』シリーズの最新作となる『スーパーボンバーマン5』を発表。発売日、価格ともに未定。プレイヤーキャラとして使用できる乗り物動物の「ルーイ」が復活。爆弾を蹴ることが出来る「サッカー選手」や爆弾をパンチすることのできる「ボクサー」の姿をしたものなど全部で7種類のルーイが登場。
●ヴァージンインタラクティブエンターテイメントがSFCでアクションゲームの『マスク』を12月27日、9800円で発売する。同名映画のゲーム化らしい。

12月13日	〔13色〕ぽけっとぷよぷよ通	コンパイル	3900円
	〔13色〕ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る！	バンダイ	4500円
20日	〔13色〕スーパーブラックバス ポケット	スターフィッシュ	4980円
	〔13色〕みどりのマキバオー	トミー	3900円
	〔13色〕ボンバーマンGB3	ハドソン	3980円
	〔13色〕クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	バンダイ	3980円
21日	〔13色〕スヌーピーのはじめてのおつかい	コトブキシステム（ケムコ）	3980円
27日	〔13色〕スーパーチャイニーズファイターGB	カルチャーブレーン	3980円
	チャルボ55	日本システムサプライ	3800円
	〔13色〕名探偵コナン地下遊園地殺人事件	バンダイ	3980円
下旬	テトリス　プラス	ジャレコ	3980円
未定	〔13色〕ミニ4ボーイ	Jウィング	未定
'97年1月未定	〔13色〕シェラザード伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
	〔13色〕カービィのきらきらきっず	任天堂	3000円
	〔13色〕ゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウオッチコレクション）	任天堂	3000円
'97年2月未定	〔13色〕ミニ四駆ＧＢ レッツ＆ゴー!!	アスキー	5500円
	〔13色〕麻雀伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
発売日未定	〔13色〕ポケットモンスター２ 金	任天堂	3000円
	〔13色〕ポケットモンスター２ 銀	任天堂	3000円

バーチャルボーイ

発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	Out of the Deathmount (仮称)	Jウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

再販

11月29日	ゼロヨンチャンプRR−Z	メディアリング	1190円
下旬	スーパートランプコレクション	ボトムアップ	5800円
未定	サンスポフィッシング　渓流王	イマジニア	5980円
	高速思考　将棋皇	イマジニア	5980円
	近代麻雀スペシャル	イマジニア	5980円
	花札	イマジニア	5980円
	実践競艇	イマジニア	5980円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のものです。

ファンタ®の応募シールでNINTENDO®64が当たる!
Ａコース[応募シール15枚]ゲーム機本体（毎月抽選で全国150名様）
Ｂコース[応募シール5枚]ゲームソフト（毎月抽選で全国1,500名様）
ゲームソフトについては右記のファンタTVゲームダイヤルで確認し、必ず希望ソフト名をご記入ください
応募方法　ファンタ製品についている応募シールをご希望のコースの規定枚数分集め、市販のハガキに応募シールをしっかりと貼ってご応募ください。ご応募の場合は郵便番号、住所、氏名、年令、職業、電話番号、性別、希望賞品（Ｂコースの場合は希望ソフト名）を裏面に必ず明記してください。お一人様何通でもご応募いただけますが、１通につき1口に限らせていただきます。抽選　毎月月末を締切とし、翌月の上旬に抽選を行います。当選発表　賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。応募先　〒149-31東京中央郵便局「ファンタ NINTENDO64プレゼント」係　応募締切1996年12月31日(火)（当日消印有効）対象製品 応募シールのついている全ファンタ製品（一部対象外の製品もあります）
電撃フルーツ味 NEW Fanta® 微炭酸 無果汁
64が当たる！
電撃ファンタで
©Nintendo
NINTENDO64
ファンタTVゲームダイヤル
札 幌 011 261 6464
仙 台 022 261 6464
東 京 9/30をもって終了いたしました
名古屋 052 962 6475
大 阪 06 373 6464
広 島 082 264 2264
福 岡 092 262 8864
※電話番号をよくご確認のうえ、おかけください。
下記地域では、ご好評のうちに9月30日(月)をもって終了いたしました。ありがとうございました。（東京、神奈川、千葉、埼玉、栃木、群馬、茨城、新潟、静岡、山梨）
コカ・コーラ ボトラーズ
●あきかんの資源化にご協力ください。
FantaとファンタはThe Coca-Cola Companyの登録商標です。
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

KONAMI

コナミのN64ソフトで燃える!

今年の冬は、熱くなる。

第1弾 Jリーグで、熱くなる。



ついにサッカーゲームはここまでリアルになった。Jリーガーたちの迫力あるアクションをモーションキャプチャーで忠実に再現。N64だからこそ到達した抜群の操作性と臨場感あふれる実況。史上最強の実戦感覚Jリーグサッカー、いよいよキックオフ!





12月20日発売予定　予価9,800円(税別)
実況　清水大輔（TBSアナウンサー）



第2弾 麻雀で、熱くなる。

実力や打ち筋の違う思考ルーチンで手作りする19人の対戦相手。さらに性格や癖までも表現して、実戦での微妙なかけひきを再現。自然なツモの流れ、ポリゴンを駆使したグラフィック、多彩な環境設定。多くの機能を搭載した親切設計で、ビギナーから上級者まで本格麻雀が楽しめます。

12月発売予定　予価9,800円(税別)



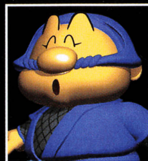
N64ソフト —— COMING NEXT

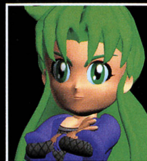
第4弾 がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～

発売日未定　価格未定
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ゴエモン制作委員会




ゴエモン


エビス丸


ヤエちゃん


サスケ





および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO

千葉出張所/〒273 船橋市本町6-18-5
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12
京都出張所/〒602京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所/〒880 宮崎市老松1-4-35

最新情報はコナミテレホンサービス
東京　03（3436）2277　毎月第2・4月曜
大阪　06（455）0477　内容一新!!

インターネット情報サービス
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00 午後 1:00～5:00
電話番号はお間違えのないようにおかけください。



今年の冬を、熱くする。

続々登場！コナミ

第3弾 実況パワフルプロ野球4

'97年新春発売予定　価格未定







東京ドーム公認/© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社) 日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用

実況担当 ABCスポーツアナ安部憲幸

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田 1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
横浜営業所/〒220-81 横浜市西区みなとみらい2-2-1-1
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所/〒650 神戸市中央区京町75-2

広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30
新潟出張所/〒950 新潟市南笹口1-1-24
宇都宮出張所/〒321 宇都宮市中央2-5-12

ファミマガ64
1996 11月29日号 NO.11
第3種郵便物認可 平成8年11月29日発行 第12巻第20号（通巻259号） 発行 徳間書店インターメディア㈱
発行人/山森 尚 編集人/山本直人 発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633
編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
特別定価590円（本体573円）

Nintendo®



マリオカートにコントローラがセット！

DONKEY KONG KOOPA WARIO MARIO KINOPIO YOSHI PEACH LUIGI



ツインカラーのコントローラ（ブラック＆グレー）

MARIO KART
マリオカート64™

12月14日（土）発売
コントローラ1個付属
9,800円（税別）

アクションレースゲーム
1～4人用

マリオカート64はスペースワールド'96で体験できます。

NINTENDO64® スペースワールド'96

1996年11月23日（祝）
24日（日）
9:00～17:00
千葉・幕張メッセ
日本コンベンションセンター国際展示場

関連イベント
23日：マリオカート64 勝ち抜きトーナメントバトル
＊当日、会場にて大会参加者を募集します。
24日：テレビ東京「64マリオスタジアム」公開収録（司会＝渡辺 徹 ほか）
＊ゲストに西村知美、大仁田 厚ほか予定。

入場無料

N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)376-3355 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144
©1996 Nintendo
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

雑誌 27715―11／29 ©Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027715110595

